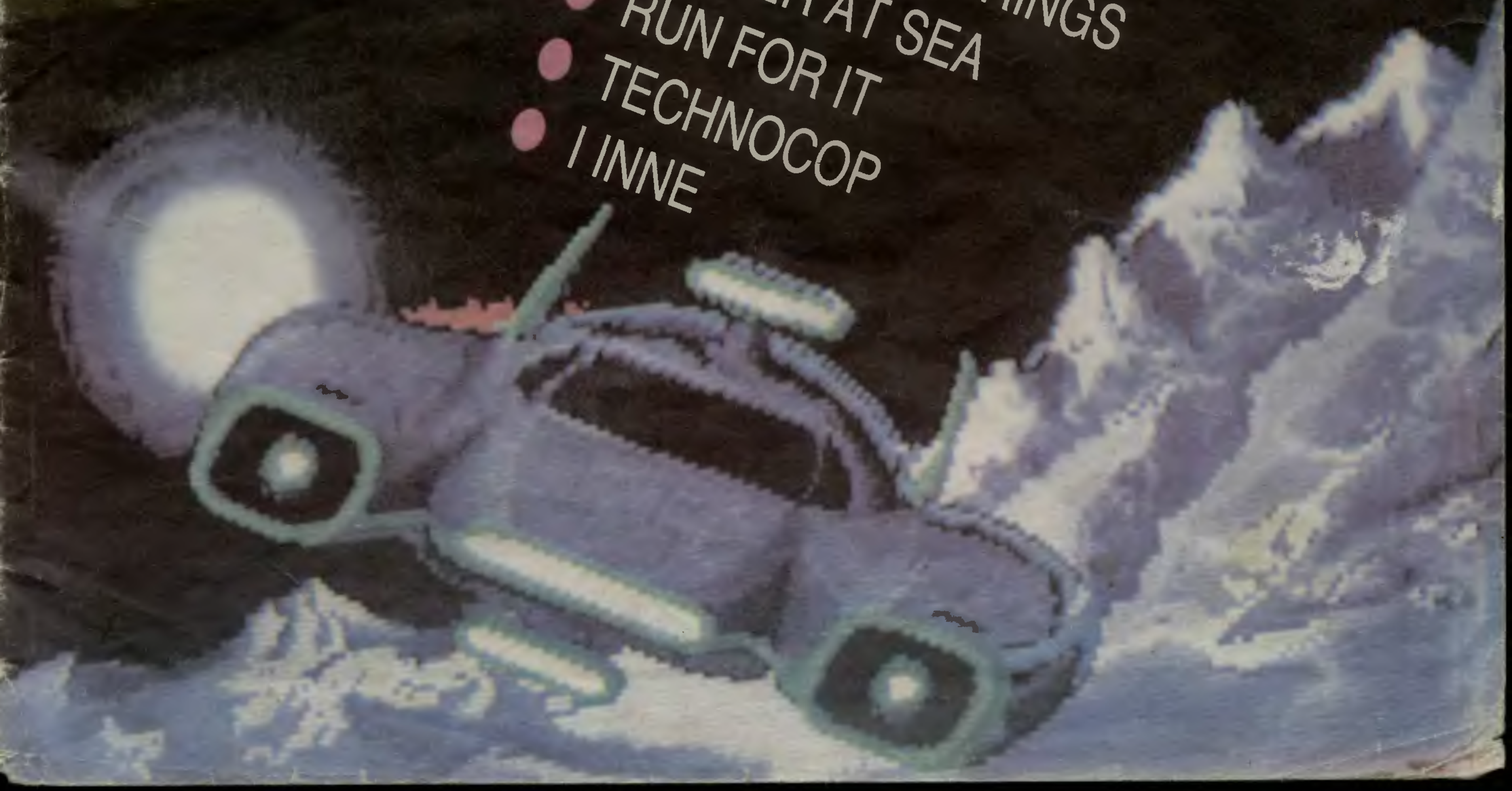
TOP SECRET 1

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

CENA 5000 zł.

- BATMAN
- BATTLE CHESS
- BRUCE LEE
- CARD SHARKS
- THE EIDOLON
- F–18 HORNET
- HOT ROD
- KARNOV
- THE LAST NINJA
- LICENCE TO KILL
- LORD OF THE RINGS
- POWER AT SEA
- RUN FOR IT
- TECHNOCOP
- I INNE



TEN
PIERWSZY RAZ

W pierwszym, inauguracyjnym, prawdziwym numerze „Top Secret" przedstawiamy się i swoje osiągnięcia w zmaganiach ze starymi, średnimi i nowymi grami.

Nie uświadczysz tu smutów. Teksty tylko ciekawe, ale nie sztywne. Nie chcemy nudzić, nie chcemy też przekonywać ani nauczać. Chcemy być przydatni.

Jeśli lubisz grać, całymi nocami nie zdejmujesz bolącego palca ze spustu joysticka lub klepiesz w trzeszczącą klawiaturę, czytaj nas. Nie zawiedziesz się, jeśli będziesz o to dbał. Dostosujemy się do twoich potrzeb i oczekiwań. Zaspokoimy ciekawość, pokażemy drogę we mgle. Dowiesz się, co lubią inni, w co się gra. Nareszcie ukończysz gry z zakurzonej dyskietki. Nieśmiertelny, będziesz przemierzał galaktyki.

W pierwszym, torującym drogę następnym, numerze „Top Secret" rozpoczynamy większość naszych zamysłów — kąciki gier różnych typów, zderzenie gry z pierwowzorem, ułatwienia i podpowiedzi, mapy, opisy, felietony o aktualnościach. Pełny spis treści znajduje się obok, lecz wierzę, że i tak przeczytacie wszystko.

Marcin Przasnyski

—DO WSZYSTKICH—

Drodzy Czytelnicy!

Macie przed sobą pierwszy numer „Top Secret". Jest to nowe czasopismo, dwumiesięcznik, stworzone przez część zespołu „Bajtka". Wydawcą obu tych tytułów jest Spółdzielnia „Bajtek".

Ten magazyn poświęcony jest oprogramowaniu, a ściślej bardzo szerokiej jego części, czyli grom komputerowym. Niewykluczone, że w przyszłości zajmie się programami graficznymi, tekstowymi, muzycznymi itp. Ale na razie znajdziecie w niej gry, gry, no i oczywiście gry.

Może widzieliście już jakieś zachodnie pismo poświęcone tej tematyce, np. CRASH-a, Amiga Action? Ich zadanie w istocie sprowadza się do jednej rzeczy: nakłonienia odbiorcy do kolekcjonowania jak największej liczby gier. Drogi do tego są oczywiście różne, ale cel pozostaje ten sam.

Natomiast naszym celem jest istnienie dla WAS! Sami wiecie, jak wygląda rynek oprogramowania w Polsce. M.in. dlatego żadna firma zachodnia nie myśli poważnie o inwestowaniu u nas w programy. My chcemy być tym dla Was, czym dla waszych kolegów z Zachodu jest instrukcja do gry przemieszana z czterema kupionymi magazynami.

Zamierzamy opisywać tylko gry dobre. Zwracamy jednak uwagę i na te najgorsze, co możecie sprawdzić w naszej „Liście Przebojów". Królują naturalnie gry najlepsze. Kto decydować będzie o wyborze? Oczywiście WY!

Ta gazeta jest dla was. Możecie brać udział w jej tworzeniu. Na początek proponujemy ankietę. Na jej podstawie zostanie stworzona baza danych. Wyciągi z tej bazy pozwolą m.in. na zorientowanie się, jakie macie komputery, co z nimi robicie, w jakie gry gracie. W zależności od tego kształtowany będzie profil „Top Secret" i proporcje w typach komputerów.

Z drugiej strony gorąco prosimy o przysyłanie wykonanych przez was map, znalezionych POKE-ów i odkrytych sztuczek. To pomoże nam w redagowaniu „Top Secret". Nie zapomnimy i o rasowych graczach. W kąciku „High Score" publikować będziemy osiągnięte przez was rekordowe wyniki. Najlepsze mapy i opisy będą drukowane, ich autorzy zaś otrzymają honorarium i staną się sławni w całej Polsce.

Popieramy język angielski. Dlatego nie wszystko będzie tłumaczone. Naszym celem jest stworzenie słowniczka gwary komputerowej, a zwłaszcza gwary graczy.

Na opisywane gry mamy zamiar spoglądać z kilku stron. Po pierwsze, jako porównanie gry z pierwowzorem (kącik „Video" i „Do poduszki"). Następnie jako odniesienie do źródeł tematyki, głównie chodzi o lotnictwo, marynarkę, historię itp. Kolejnym spojrzeniem będzie wyróżnienie gier strategicznych i tekstowych. Niestety, w tym numerze zabrakło miejsca dla tych kącików. Proponujemy wreszcie mapy i opisy oraz dokładne przepisy, co i jak robić.

Mamy nadzieję, że będziecie do nas pisać. W związku z tym prosimy o kilka drobnych rzeczy.

Prosimy o wyraźne adresowanie listów do redakcji „Top Secret", gdyż znajduje się ona pod tym samym adresem, co redakcja „Bajtka" i „Moje Atari".

Prosimy o podpisywanie się imieniem i nazwiskiem oraz zamieszczanie adresu — ułatwi to nam korespondencję.

Jeśli przysyłacie opisy lub mapy, koniecznie piszcie, na jakiej wersji gry są one oparte. To samo dotyczy „Tipsów" oraz POKE-ów.

Przysyłajcie swoje typy najlepszych i najgorszych gier. Po dwa tytuły!

Faszerujcie nas swoimi pomysłami. My jesteśmy po to, by je wykorzystać i upowszechnić.

Będziemy publikować grafikę komputerową — zdjęcia lub wydruki screenów. Jeśli będziecie je przysyłać ***(tylko własne)****, piszcie, na jakim są wykonane komputerze i w jakim programie. Nośnik może być dowolny, w ostateczności kartka.*

Czekamy na wszelkie uwagi i opinie. Weźcie udział w redagowaniu pisma, które — mamy nadzieję — będzie trafiać do wszystkich domów, w których jest komputer i dzieci w wieku od 6 do 100 lat! Listy zaczynające się od słów „Szanowny Panie" będą czytane w ostatniej kolejności.

Redakcja

Zapowiedzi

W następnych numerach „Top Secret" wśród gier, którymi się zajmiemy, znajdziecis m.in.

— mapy do:
Dizzy Trilogy, Golden Talisman, Mermaid Madneas, Nedral, Trap Door II, Underwurlde

— opiay do:
Altered Beast, Bombuzal, Defender of the Crown, F-14 Tomcat Fast Break, Fighter Bomber, Leaderboard Golf, MicroProae Soccer, Operation Wolf, Test Drive
i wiele, wieie innych...

TOP SECRET
MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

Redaktor Naczelny: Marcin Przasnyski
Zespół Redakcyjny: Marek Czarkowski, Łukasz Czekajewski, Waldemar Nowak
Grafika: Waldemar Nowak, Beata Znamirowska
Opracowanie graficzne: Wanda Roszkowska
Zdjęcia: Leopold Dzikowski
Skład i druk: Prasowe Zakłady Graficzne w Ciechanowie, ul. Sienkiewicza 51
Fotoskład: Grażyna Kurzątkowska
Montaż: Grażyna Ostaszewska
Korekta: Maria Krajewska, Teresa Rutkowska
Nr zlecenia: 61270
Nakład 105.000 egz.

Adres Redakcji:
„TOP SECRET"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa



Wydawca:
Spółdzielnia „Bajtek"
00-687 Warszawa,
ul. Wspólna 61
tel. 21-12-05

STAŁE RUBRYKI

Menu:

Bardzo prosimy o wypełnienie naszej ankiety. Będziemy kształtowali profil pisma i jego zawartość w oparciu o informacje jakie nam przyślecie.

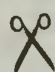
ANKIETA

Imię i Nazwisko: ....
Ksywa: ....
Wiek: ....
Miejsce zamieszkania:
- wieś
- miasteczko
- miasto

Komputer:
- Atari XL/XE
- Commodore 64/128
- Amstrad 8-bit
- Spectrum
- Atari ST
- Commodore Amiga
- IBM PC lub komp.
- inny: ....

Wyposażenie:
- monitor
- stacja dysków
- mysz
- paddles
- scanner
- telewizor
- magnetofon
- joystick
- touch tablet
- cartridge

Źródło gier i programów:
- kolega
- giełda
- zachód
- szkoła
- sklep
- inne: ....



wypełnij • wytnij • wyślij

Zdjęcia: Amiga



1 Tunnels of Armageddon
2 Blockout
3 Tunnels of Armageddon
4 Phantasie
5 Vegas Gambler
6 Street Rod
7 Vegas Gambler
8 Phantasie

MICRO PROSE —PO POLSKU—

Gry komputerowe — to jedna z najbardziej dochodowych ofert rynku oprogramowania. Sprzedawane są w setkach tysięcy egzemplarzy i przynoszą producentom ogromne zyski od pierwszych dni istnienia rynku, tj. od przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych.

„Silniki wyły na najwyższych obrotach. Maszyna Mavericka runęła w dół w piekielnym skręcie. Przeciążenie pozbawiło porucznika tchu, ale ani na chwilę nie zapomniał on o dwóch Migach 23 „Foxbat" siedzących mu na ogonie. Jeszcze chwila, a F-14 wyrwie świecą w górę. Zajdzie przeciwników od tyłu i wtedy wystarczy nacisnąć spust, by dwie rakiety Sidewinder dostały swoje cele. Nie wahaj się! Zagraj w Top Gun!"

Takie reklamy zachęcają do kupna. Kampanie reklamowe kosztują miliony, ale dochód przynoszą ogromny. Także w Polsce znaleźli się ludzie, którzy postanowili zarobić na grach komputerowych.

W „Bajtku" pisaliśmy o **„Mózgprocesorze"**, grze firmy **Computer Adventure Studio**, wspomnieliśmy **„Robbo"**, będziemy omawiali **„Freda"**. Wiemy, że trwają prace nad realizacją dalszych pomysłów.

Znaczące sukcesy mogą jednak odnieść tylko profesjonaliści. Najpoważniejszym producentem gier w Polsce jest firma **Karen**. Od kilku lat realizuje ona zamówienia poważnych firm amerykańskich, tworzy też własne programy. Pisze na Amigę i IBM-y.

W ciągu ostatnich sześciu lat Karen opracowała ponad 50 gier na zlecenie partnerów, takich jak Activision, California Dreams, Electronic Arts i Strategic Simulations Inc.

Pierwszym sukcesem była konwersja gry „Realms of Impossibility", która w roku 1986 otrzymała nagrodę prezydenta Electronic Arts za najlepszy produkt roku. W roku bieżącym w USA sukcesy odnoszą trzy programy opracowane nad Wisłą: **BlockOut**, **Street Rod** i **Tunnels of Armageddon**, sprzedawane przez California Dreams.

BlockOut jest rozwinięciem popularnego **Tetrisa**. Autor, Aleksander Ustaszewski, stworzył wspaniałą grafikę trójwymiarową, starając się w pełni wykorzystać możliwości animacyjne komputera.

O ile **BlockOut** docenili głównie fachowcy, to **Street Rod** zyskał uznanie szerokiej klienteli. Autorzy gry umiejętnie wykorzystali sentyment Amerykanów do samochodów z przełomu lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych. Owych szalonych lat rock and rolla, Elvisa Presleya i kin dla zmotoryzowanych. Epoki, która nie zapowiadała jeszcze Wietnamu, ruchu hippie, LSD i Czarnych Panter — tego wszystkiego, co odmieniło Amerykę bezpowrotnie. **Street Rod** to powrót do źródeł, do czasu, który minął.

Najnowszym produktem Karen jest natomiast gra **„Tunnels of Armageddon"**. Tu głównym atutem jest wspaniała grafika. Pomysł też jest oryginalny — samotny myśliwiec poruszający się w labiryncie tuneli.

Te trzy gry wyrobiły firmie dobrą opinię wśród amerykańskich partnerów. Pojawiły się nowe propozycje. W chwili obecnej Karen pracuje nad pięcioma nowymi grami, które pojawią się na rynku za oceanem z końcem tego roku. Czy będą sukcesem?

Pamiętajmy, że nie każda dobra gra może odnieść sukces. Są bardzo dobre pomysły, które ze względu na brak reklamy nie dotarły do potencjalnych odbiorców. Istnieją również gry słabe, które dzięki agresywnej kampanii reklamowej potrafiły sprzedać się, choć nie zadowalają nabywców.

Przykład firmy Karen bardzo dobrze świadczy o możliwościach polskich programistów i wystawia im piątkowe świadectwo.

Dziś jeszcze produkcja na rynek krajowy nie opłaca się ze względu na brak ochrony prawnej oprogramowania. Wiemy, że mimo to są w Polsce ludzie pracujący nad grami. Dlatego zwracamy się z prośbą do wszystkich zainteresowanych:

Jeśli napisałeś grę — skontaktuj się z nami. Postaramy się przedstawić twoją twórczość w „Top Secret".

Być może za kilka lat wspólnie doczekamy się powstania firmy, o której będzie można powiedzieć „Polski MicroProse".

Marek Czarkowski

Zastosowanie komputera:

- gry
- matematyka
- muzyka
- hacking
- edycja tekstów
- grafika
- programowanie
- inne:..........

Ulubione gry:

- strzelaniny
- labiryntówki
- symulacyjne
- „filmowe"
- tekstówki
- „decathlony"
- strategiczne
- dema

Co chciałbyś znaleźć w TS:

- opisy gier
- tips&tricks
- ciekawostki
- nowości
- konkursy
- mapy
- poke'i
- publicystykę
- przepisy, jak grać
- listingi
- inne:..........

Informacje tylko do wiadomości redakcji. Bezkarność gwarantowana.

Nasz adres: Top Secret ul. Wspólna 61 00-687 Warszawa

wypełnij ● wytnij ● wyślij



Zdjęcie: Amiga

TECHNOCOP

Był już Robocop — Superglina. Teraz kolej na jego następcę, pod każdym względem lepszego i doskonalszego. Błędy, jakie popełniono przy budowie Robocopa, nie zostały powtórzone. Dzięki doświadczeniu i praktyce stworzono nowy rodzaj policjanta — tajnego, niepozornego i przez to jeszcze bardziej niezawodnego.

Technocop — to ulepszony rodzaj człowieka, można powiedzieć propozycja dla przyszłych pokoleń. Inżynierowie tworząc go znaleźli jednocześnie nową drogę rozwoju dla tych, którzy wyznają pogląd, by sztucznie ulepszać i ewoluować jednostkę ludzką. Technocop miał być atutem przetargowym w światowych negocjacjach, a zarazem argumentem dla dotychczas nieprzekonanych o ważnej roli takich eksperymentów.

Podstawą tej „konstrukcji" jak zwykle był człowiek. Jednak nie jakaś zwykła, przeciętna jednostka — do eksperymentów wybierano bowiem wysportowanych, inteligentnych, młodych ludzi. Po rutynowych badaniach kierowani byli do instytutu, gdzie wielomiesięczne testy decydowały o wyborze najlepszego. I to właśnie on, jeden jedyny na kuli ziemskiej, stał się wreszcie Technocopem — superczłowiekiem.

Przestępczość od dawna rozwijała się lawinowo. Napady z bronią w ręku, włamania, zabójstwa — to codzienność wszystkich wielkich miast. Mimo że służby do walki z bandytyzmem stawały się coraz sprawniejsze i liczniejsze, nie były w stanie zahamować tej plagi. Technocop został więc wybrany do misji odszukiwania i likwidowania najgroźniejszych szefów grup przestępczych, co miało przyczynić się wreszcie do ostatecznego zniszczenia gangów i w końcu całej mafii.

Lewa ręka Technocopa została przekształcona w minikomputer. Do niego podłączony jest automatyczny pistolet, jedyna oprócz siatki broń, w jaką został wyposażony policjant.

Wyświetlacz komputera jest wielofunkcyjny. Widnieje tam stopień nagrzania lufy pistoletu, liczba pozostałych regeneracji życia (maksymalnie 5), a także rodzaj używanej aktualnie broni. Duży wyświetlacz informuje nas o celu misji, pokazuje portret pamięciowy aktualnie poszukiwanego bandyty, jego cechy oraz znaki szczególne. Oprócz tego komputer rozbudowano, wprowadzając radar.

Bandyci ukrywają się z reguły w wielkich, opuszczonych domach, zbudowanych z dala od miasta. Do przemieszczania się z jednego budynku do drugiego używamy szybkiego Ferrari. Umocowany na jego masce karabin pozwoli zniszczyć wszystkie niebezpieczne przeszkody, wrogie samochody i trudne do przebycia zapory.

Szefowie bandyckich grup są pilnie strzeżeni i dotarcie do nich jest bardzo trudne. Twoim jedynym atutem jest pistolet, nie możesz więc przejmować się chlapiącą na wszystkie strony krwią, flakami zwisającymi z rur i poobcinanymi głowami. Do tego wszystkiego musisz się przyzwyczaić. Jedyna czynność, którą powinieneś sprawnie robić, to wyjmowanie broni z kabury z jednoczesnym wciśnięciem cyngla. Gdy w tym staniesz się mistrzem, nie masz się już czego obawiać.

Poruszanie się po budynkach ułatwiają



Zdjęcie: Spectrum

szybkobieżne windy, mostki poprzerzucane nad dziurami, a także schody. Jednak nawet i w tych miejscach nie jesteś do końca bezpieczny, więc trzymaj broń w pogotowiu. Uważaj także na beztroskie dzieci, pojawiające się nie wiadomo skąd na twojej drodze, gdyż zabicie takiego bobaska nie jest dla ciebie opłacalne.

Bossowie są doskonale przygotowani do Twojej wizyty. Gdy pokonasz wszystkie przeszkody i odnajdziesz szefa, musisz się strzec, Mają oni z reguły przygotowaną dla ciebie niezbyt miłą niespodziankę i jeśli nie będziesz ostrożny, zginiesz. Pamiętaj więc, że trup Technocopa jest nic niewarty i ludzkość z pewnością nie przychyli się do projektu stworzenia następnych. Przestępcy znów zaczną bezkarnie grasować po ulicach i nikt nie będzie już bezpieczny. W takich warunkach Technocop na zawsze pozostanie tylko komputerową grą i nawet stu Robocopów nie ocali już Ziemi przed plagą przestępczości.

Luke

Firma: Gremlin Graphics
Rok produkcji: 1988
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga

HOT ROD

„Silniki wyją na najwyższych obrotach. Stalowe cielska maszyn rwą się do przodu, powstrzymywane jedynie siłą hamulców. Spaliny z rur wydechowych tworzą nad asfaltem czarodziejskie wzory. Skupione twarze rajdowców pochylone nisko nad kierownicami zdradzają podniecenie i zdenerwowanie graniczące z szaleństwem.

Sędzia wolno podnosi pistolet, którym za chwilę da sygnał do rozpoczęcia wyścigu. Jego palec zbliża się do cyngla i rozlega się strzał. Maszyny ruszają."

A jeśli wy nie chcecie pozostać w tyle, to czas już najwyższy zdobyć Hot Rod. Pomysł gry jest dość stary, gdyż sięga on czasów najdawniejszych symulatorów samochodowych. Mimo to spędzisz wiele wesołych godzin, ruszając joystickiem w rytm muzyki Hot Rod, nawet przez chwilę nie myśląc o przerwaniu tej zabawy.

W wyścigu biorą udział trzy samochody, w tym jeden albo dwa sterowane są przez komputer. Przerwy pomiędzy poszczególnymi rajdami możesz wykorzystać na zakupienie specjalnych akcesoriów (jeśli masz już odpowiednią ilość pieniędzy). Mogą to być nowe opony, rozbudowany silnik, wzmocniony błotnik i inne detale. Pamiętaj jednak, że wszystkie te cacka łatwo się niszczą, więc unikaj zbyt bliskich spotkań z bandą.

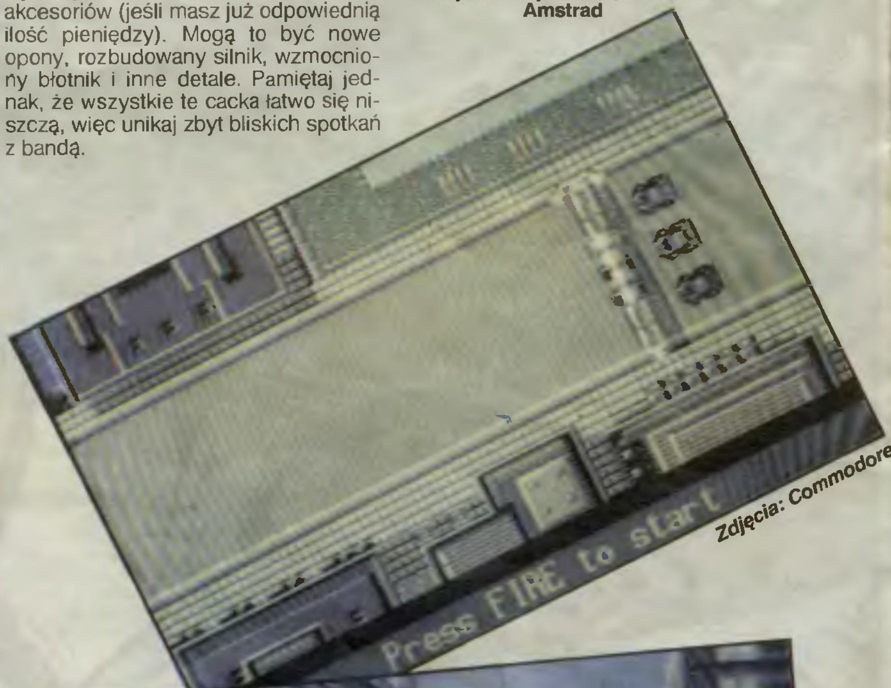
Trasy, na których odbywają się wyścigi, nie są zbyt zróżnicowane. Sporo jest na nich ostrych zakrętów, gdzie nietrudno o jakieś uszkodzenia i stratę czasu w stosunku do innych samochodów. Poza tym zdarzają się rozmieszczone 'osowo kamienie, rozległe połacie piasku, tory kolejowe. Na drogach leżą też dodatkowe baki z benzyną w formie białych kropek.

Samochody nie mogą w żaden sposób uszkadzać się wzajemnie, potrącać czy też spychać na bok. Pod tym względem wszystko odbywa się bardzo kulturalnie — maszyny po prostu przenikają się nawzajem. Prędkość wozu zwiększasz wciskając **FIRE**, a zmniejszasz przy użyciu kierunków **iewo-prawo** na joysticku. W wypadku dużej straty do innych samochodów komputer automatycznie przenosi cię do przodu.

O Hot Rod można powiedzieć dużo rzeczy, ale na pewno nie to, że jest monotonna. Porywająca akcja, ciekawe efekty dźwiękowe i bogata szata graficzna wystarczająco uatrakcyjniają program. Sama jazda jest bardzo szybka i emocjonująca, nie wspominając już o samozadowoleniu po wygraniu wyścigu. Trzymaj więc przycisk akceleratora stale wciśnięty i pod żadnym pozorem nie przestrasz się wozu policyjnego, stojącego na skrzyżowaniu, gdyż jego silnik na pewno długo jeszcze nie zapali.

Luke

Firma: SEGA
Rok produkcji: 1988
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad

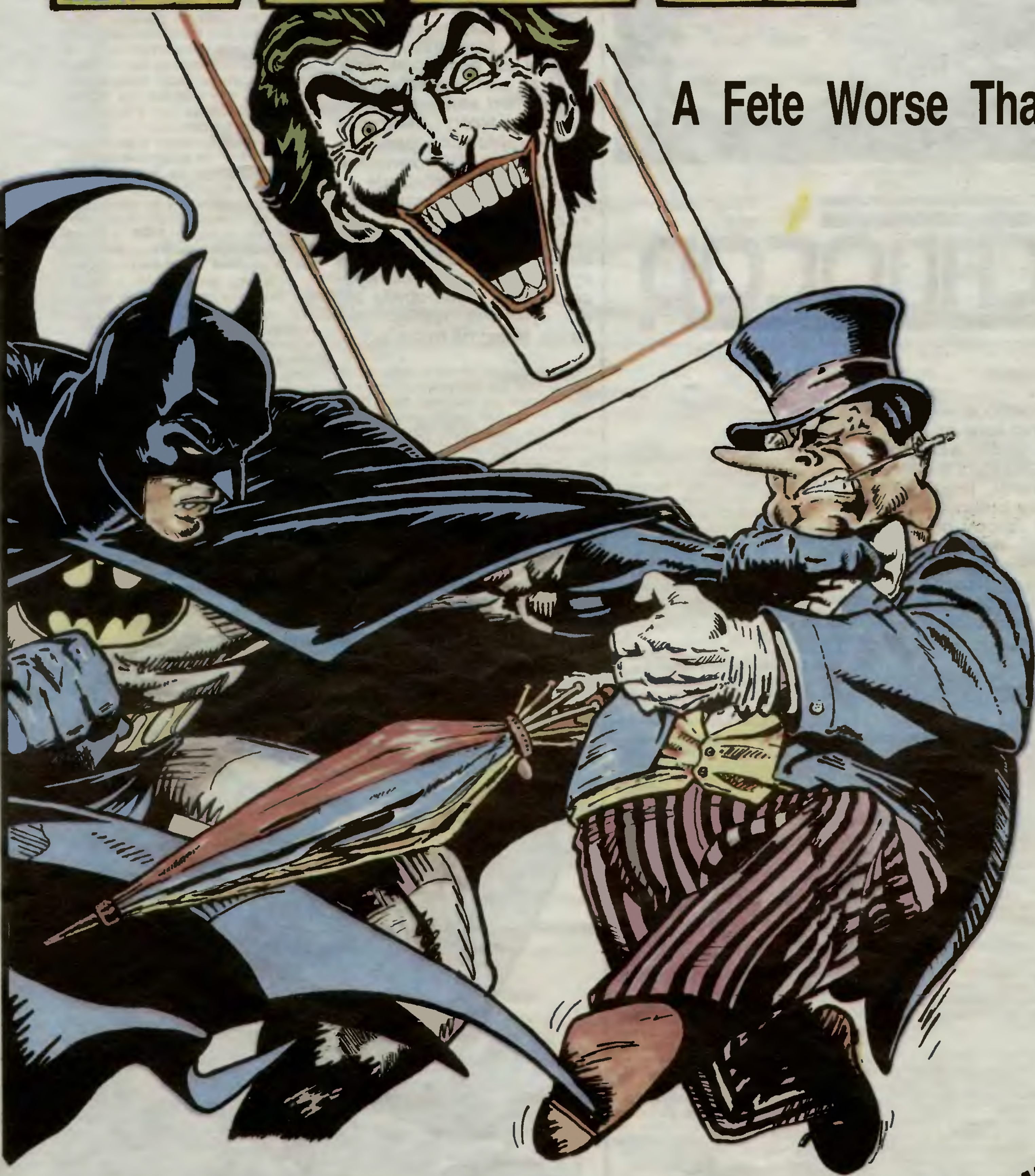




Zdjęcia: Commodore

BATMAN

A Fete Worse Than Death



...Zmuś swe zwiotczałe szare komórki do myślenia, to nic trudnego!...



Najbardziej dochodowy interes ostatniego stulecia.

Zdjęcie: Spectrum

Zły Jacek, syn Nichola, w przebraniu Jokera znów przeszkadza. Już raz pokonany przez Wspaniałego Latającego Szybko Batmana (człowieka-nietoperza w czarnym kapturze) bierze odwet. A raczej próbuje, gdyż my wiemy, że przegra. On nie wie i dlatego próbuje.

Za zniszczenie przez Batmana systemu komputerowego, Joker porywa Robina, najlepszego przyjaciela Pana G. Pan G. jest bardzo, bardzo bogaty i da Batmanowi bardzo, bardzo dużo pieniążków za uwolnienie Robina. Batman musi to zrobić, gdyż inaczej Pan G. zabije go i pochowa bardzo, bardzo głęboko. Batman nie ma wyjścia, gdyż wie, że Pan G. po prostu jest silniejszy. Ale sam nie będzie się narażał.

Wszystko dzieje się w Gotham City, mieście pełnym przestępców, wyzysku nietoperza przez człowieka i dominacji mniejszości nad większością. Na początku bohater tej historyjki znajduje się w swojej jaskini, nieco skomputeryzowanej i nieźle zaopatrzonej. Żeby iść dalej, musi znaleźć maskę, latarkę i batarang — bardzo ważną broń. Teraz może zejść do podziemi. Ciemno tam, ale nawet jak zapali latarkę, zaraz się pogubi. Dlatego spójrz trochę wyżej, mój miły, a znajdziesz plan Gotham. Nie mów, że go masz, bo będą kłopoty. To po prostu Martinez lecąc na Pegazie narysował plan z lotu ptaka (konia ze skrzydłami).

Graj, graj, już nic więcej nie usłyszysz. Zmuś swe zwiotczałe szare komórki do myślenia, to nic trudnego.

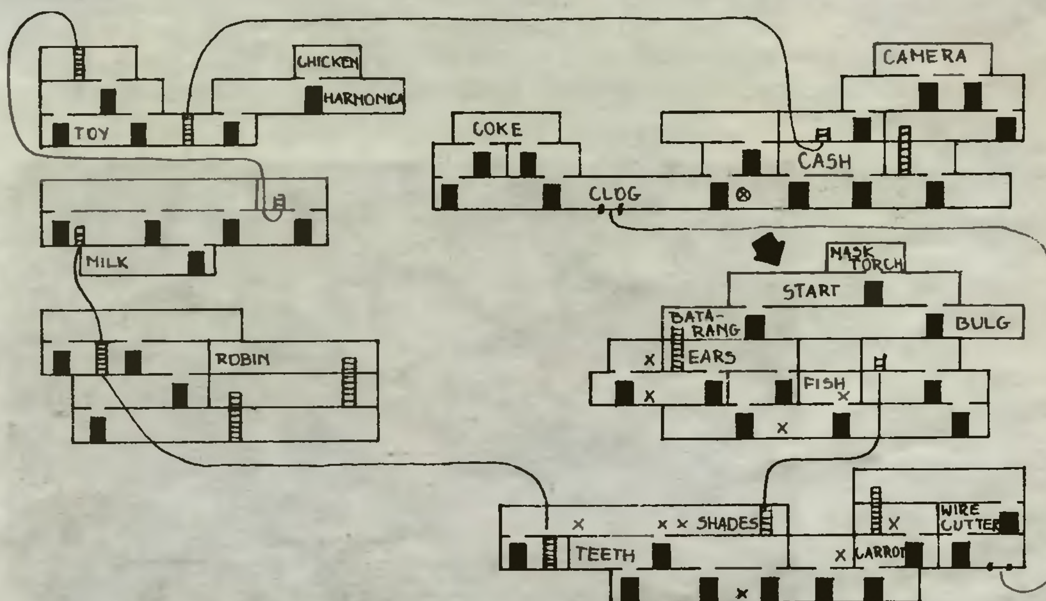
No, może kilka sekretów, byś się nie zniechęcił. Po pierwsze, jeśli nie jesteś nieśmiertelny, zważaj na siły i regeneruj je. Strzelaj też do tych leszczy z balonikami i kop szczury. Po drugie, obcęgami unieruchom dziesięć bomb, bo Joker może je odpalić. Po trzecie, tam gdzie na planie jest symbol żarówki, tam rozpraw się z Jokerem — powinien on coś zgubić. Po czwarte, zagraj sobie w Jednorękiego. Po piąte, przechodź przez karty. Po szóste... ach, dość tego.

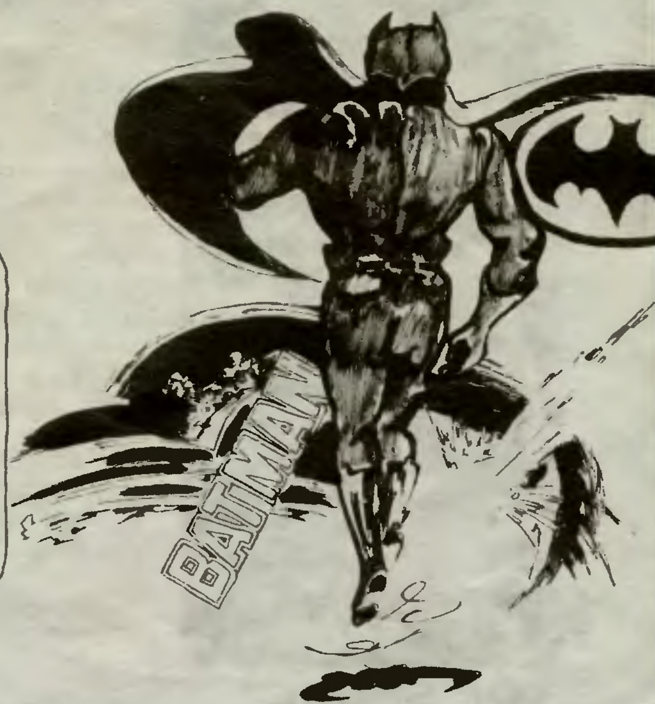
Gdy już wejdziesz na rusztowanie, na którym smętnie powiewa Robin, uwolnij go, używając prezentu od Jokera. I to byłoby wszystko. Poza tym nie ciesz się, oczekuj kolejnej rozgrywki w grze „Batman The Movie", tym razem ściśle wg filmowego scenariusza.

Martinez dziękuje Mattheusowi za help.

Gen

Firma: Ocean
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari, Amiga





Jeden z ostatnich filmów Briana De Palmy *Nietykalni,* znany jest polskiemu widzowi. Oglądaliśmy go na ekranach kin jeszcze w tym roku.

VID

THE UNTOUCHABLES



Zdjęcie: Commodore

Akcja dzieje się w Ameryce, w czasach prohibicji. Główną postacią świata przestępczego jest Alfons Capone. Ten z rozrzewnieniem wspominany dzisiaj mafioso był w swoich czasach bardzo niebezpieczny i szkodliwy. Jego działalność, polegająca na przemycie i nielegalnym handlu spirytusem, uderzała w prostą ludność i narażała na straty skarb państwa.

Młody policjant Elliott Ness, który na własne oczy oglądał skutki działania Al Cappone'a, postanawia zniszczyć go. Montuje grupę „sprawiedliwych", w skład której wchodzi policjant, księgowy i rewolwerowiec.

Nie udają się próby demaskatorskie ani też bezpośredniej interwencji. Proceder jest bardzo dobrze zorganizowany. Przyjaciele po długiej inwigilacji środowiska znajdują jednak słaby punkt Ala. Otóż dla ukrycia przestępstw prowadzi on pewien interes, lecz nie dba o płacenie podatków. Po prostu to zlekceważył.

Po dramatycznych wysiłkach udaje się postawić Ala przed trybunałem. Przestępca zostaje skazany na 11 lat więzienia. W więzieniu umiera.

Film pełen jest amerykańskich obrazków z lat trzydziestych, muzyki, korupcji, trupów i emocji. Uważam, że można śmiało porównywać go ze słynnym *Żądłem*. Kreacje Seana Connery, Kevina Costnera i Roberta De Niro wspaniale wkomponowują się w ten krajobraz.

Wydana niedawno gra firmy Ocean *The Untouchables* oparta jest na fabule tego filmu. Podobnie jak wiele gier tej firmy, *Nietykalni* są kilkuetapową grą — kombinacją elementów zręcznościowych. W sześciu etapach znajdujemy odwzorowanie najważniejszych wątków z filmu.

W pierwszym etapie trzeba dziesięć razy złapać szefa grupy przemytniczej, grasując po ukrytym magazynie. Drugi etap — to rozbijanie na moście przy granicy beczek zawierających kontrabandę. W części trzeciej bohater wyposażony w dubeltówkę przemyka się alejkami śledząc i strzelając do bandytów. Etap czwarty to słynne zajście na dworcu, gdzie do uratowania jest zjeżdżający ze schodów wózek z niemowlęciem. Etap piąty to ratowanie informatora Nessa na dworcu. Lufa pistoletu zaufanego Capone'a przystawiona jest już do głowy zdrajcy... Natomiast w części szóstej przedstawiona jest jedna z końcowych scen filmu — pogoń Nessa za Frankiem Nittim, zabójcą policjanta. Na końcu Nitti spada z dachu i ląduje wprost w samochodzie...

Gra bardzo wiernie oddaje treść filmu. Nie skłania jednak do zadumy ani głębszej refleksji nad właściwym problemem. Uważam, że fabuła filmu została niebezpiecznie spłycona. Nie brak jednak mocnych wrażeń, wspaniałych ragtime'ów i krwi. Gra dopracowana jest ze szczegółami i daje zadowolenie. Grafika jest bez zarzutu, odbiega znacznie od standardu firmy Ocean.

Gen

Firma: Ocean
Rok produkcji: 1990
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga, Atari ST



Zdjęcie: Atari ST



LICENCE

Oparta na fabule filmu o tym samym tytule gra jest najlepszą z serii o Bondzie. W filmie rolę agenta 007 kreuje Timothy Dalton, na ekran zaś przeniosła go firma Domark.





TO KILL

Cel Bonda na taśmie i na monitorze jest prosty: zlikwidować imperium narkotykowe Sancheza. Droga doń jednak zawiła.

Pierwsza przyjemność to przedarcie się przez nadzianą karabinami wioskę bandziorów Sancheza. Po wylądowaniu, już pieszo, Bond rozprawia się z najemnikami. Niedoświadczonym polecam lekturę pisma „Soldier of Fortune" i podręczników „The Trapping and Destruction of Executive Armored Cars" oraz „Kill or Get Killed".

Bond, jak na Bonda przystało, zbiera amunicję, strzela, kryje się, ucieka. Wreszcie dociera do lotniska, skąd zabiera go helikopter. Uwieszony na linie, biedny 007 musi wskoczyć na kadłub dwupłatowca. Potem skok do lodowatej wody...

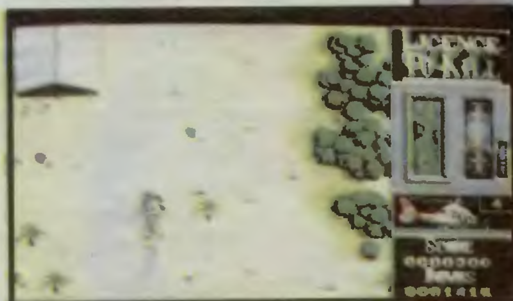
Zabiera przepływającemu płetwonurkowi kuszę i dostaje się na pokład hydroplanu, który zawozi go na szosę, gdzie czeka zakurzony TIR. Teraz tylko szybka jazda, by uwieńczyć dzieło...

Film i gra są dynamiczne, zwariowane i nieco bezsensowne. Nafaszerowane hałaśliwą muzyką, szybką akcją i dużym zamieszaniem, mogą przyprawić o ból głowy lub uśmiech politowania. Warto jednak przekonać się, jak wygląda interpretacja komputerowa, gdyż jest naprawdę wierna.

Typowo zręcznościowa gra wyróżnia się jednak spośród innych gier o Bondzie. Dwie poprzednie, „Live and Let Die" i „A View to a Kill", są zdecydowanie gorsze graficznie i tematycznie, choć na pewno nie łatwiejsze.

Brómba

Firma: Domark
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad, Ateri ST, Amiga



Zdjęcie: Amiga



High Score

• • • • • •

W *w tej rubryce znajdować będziecie SWOJE najlepsze wyniki w ulubionych grach. Tak więc istnienie i objętość HIGH SCORE zależy od WAS. Czekamy na listy z waszymi osiągnięciami.*

Warunki, które stawiamy, to umieszczenie w liście najwyżej trzech wyników. W wypadku gdy otrzymamy po kilka HIGH SCORE-ów w tej samej grze, wybierzemy najwyższy. Nie polecamy też zmyślania wyników, gdyż my również jesteśmy nałogowymi graczami i z pewnością odkryjemy fałszerstwo.

Oto kilka NASZYCH wyników:

Action Force II:	91 700
Batty:	214 240
Bubble Bobble:	192 100
Exolon:	74 800
Ping Pong:	11 520
Rygar:	97 100
Target Renegade:	148 300
Tetris:	67 160

Martinez + Luke

DO PODUSZKI

War in Middle Earth

Pewien typ ludzi lubi pewien typ pisarzy. Zbiegiem okoliczności spora część redakcji „Top Secret" lubuje się w dziełach Zelaznego, Howarda, Herberta, Tolkiena.

Jesteśmy zgodni co do tego, że najlepszy spośród nich jest Tolkien. Jego dzieła, nie dość, że znane na całym świecie, przedstawiają bardzo dużą wartość nie tylko rozrywkową.

Jest więc naturalne, że temat przerzucony został i na komputer. Hobbit znany był już dawno i jest podstawową lekturą jako książka i gra. Władca Pierścieni, najsłynniejsza trylogia świata, nie trafił już do każdego pod postacią gry.

Powodem było to, że opracowana przez firmę Melbourne House „komputerowa adaptacja" była grą tekstową. Jest to, jak wiadomo, najtrudniejsza i najmniej popularna grupa gier.

Niedawno została więc podjęta następna próba. W efekcie otrzymaliśmy grę strategiczną War in Middle Earth.

Jak wszyscy wiecie, trylogia Tolkiena opowiada o Jedynym Pierścieniu, Władcy Dziewięciu Pierścieni. Ma on szczególną moc i może przyczynić się do zawładnięcia światem przez złe moce. Przypadkiem Pierścień znajduje się w domu pewnego hobbita i splot okoliczności powoduje, że pierścień musi być zniszczony. Jeden z hobbitów udaje się więc do dalekiej Krainy Ciemności, Mordoru; gdzie wrzuca Pierścień do bezdennej studni Góry Przeznaczenia.

Jeśli w Lord of the Rings położono nacisk na dokładne odwzorowanie akcji, postaci i sytuacji, zmuszając gracza do naśladowania zapisanej na kartach książki historii, to w War in the Middle Earth ma on całkowicie wolną rękę.

Na ekranie widnieje mapa Krainy Środka, gdzie toczy się akcja opowieści. Poruszając kursorem w kształcie dłoni i wciskając FIRE można uzyskać zbliżenie wybranego fragmentu.

Na mapie zaznaczone są góry, rzeki, drogi, lasy, jeziora, miejscowości, zamki i wieże. Wiele z tych obiektów ma nazwy takie jak w oryginale. Zadaniem gracza jest stoczenie kluczowej walki z Siłami Ciemności i pod jej osłoną doprowadzenie hobbita Froda do Góry Przeznaczenia.

Gra jest typowo strategiczna, polega więc na przemieszczaniu wojsk, wysyłaniu zwiadowców, łączeniu oddziałów, atakowaniu umocnień. Jeśli wywiąże się walka, ukazywane jest z bliska jej pole i można wziąć udział w jej przebiegu, informując poszczególnych wojowników, kogo mają atakować. Oprócz tego, jeśli w wirze walki znajduje się osoba niosąca pierścień, można go użyć do jej ochrony.

Szpieg Gollum, elfy, Galadriela, Drzewiec, Legolas — ich wszystkich spotkacie w Krainie Środka. Gra jest przyjemna i spokojna, odrobinę nużąca. Częste bitwy, zwłaszcza dużych sił, męczą monotonią, nadają jednak pewien smak. Warto zagrać, spróbować swoich sił, zwłaszcza, że gra nie jest szablonowa.

Gen

Firma: Melbourne House
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga, IBM PC



Stalowy kadłub myśliwca zbliżał się do lotniska. Opuszczone klapy i wysunięte podwozie nie pozostawiały wątpliwości co do zamiarów samolotu. Już nawet szef lotniska wysyłał na pas ekipę mechaników, by zajęła się maszyną po wylądowaniu...

Ludzie ci nie mogli przecież wiedzieć, że myśliwiec miał pełne baki benzyny, świeżą amunicję i rakiety, a lądowanie na tym lotnisku byłoby ostatnią rzeczą, którą ten pilot chciałby w życiu zrobić. Nieczęsto zdarza się bowiem we współczesnym świecie, by żołnierz z własnej woli oddawał się w ręce nieprzyjaciół i nie wykorzystał szansy do ataku.

Pilot skoncentrował swą uwagę na najważniejszych celach. W odległości trzystu metrów od pasa schował podwozie, klapy, zwiększył minimalnie szybkość i odpalił pierwsze pięć rakiet. Trafił idealnie, po centrum dowodzenia została tylko połamana antena, a i tej z pewnością już nikt nigdy nie użyje.

Teraz odezwał się karabin maszynowy, kreślący równo i bezwzględnie kropkowane linie, przerywane czasem przez leżące ciała i zniszczone samochody. Gdy myśliwiec był już nad samym lotniskiem, odpalił jeszcze dwie podwieszone pod skrzydłami bomby, które zamieniły pas startowy w istny ziemski księżyc.

To bardzo delikatny opis sytuacji, jakie możesz przeżyć za pomocą proponowanego symulatora. Zrobiony został na trochę innych zasadach niż podobnego rodzaju programy. Nie można zmienić kierunku lotu więcej niż o dziesięć stopni. Podczas skrętu nie zmienia się położenie skrzydeł, które są zawsze idealnie równoległe do linii horyzontalnej. Możesz być pewien, że takie rozwiązanie niezmiernie ułatwia grę i nie potrzeba wielomiesięcznych ćwiczeń, by opanować samolot.

Ciąg silnika zwiększasz wciskając przycisk FIRE i kierując drążek sterowy do przodu, a zmniejszasz ciągnąc joystick do siebie. Rakiety odpalasz krótkim przyciśnięciem FIRE. Atak ten jest skuteczny tylko wtedy, gdy zapalone są obie lampki celownika, znajdujące się w kabinie pilota.

Dalsze umiejscowienie przyrządów:
— **dźwignia ciągu,** po lewej stronie, przy samym krańcu ekranu
— **mapa i radar** — to pierwsze obok dźwigni ciągu, radar znajduje się nad mapą
— **liczniki silników,** pod lampkami celownika, mniej więcej w samym środku panelu
— **„climb" pionowy i poziomy,** po prawej od lampek celowniczych, pod nimi masz licznik wysokości
— **sztuczny horyzont,** w prawym górnym rogu tablicy przyrządów
— **wskaźnik paliwa,** na prawo od wysokościomierza
— **podwozie,** pionowa dźwignia w prawym dolnym rogu panelu

Między sztucznym horyzontem a dźwignią podwozia znajduje się rączka umieszczona poziomo, która służy do zrzutu ładunku lub bomby, w zależności od rodzaju misji. Z kolei po lewej stronie radaru masz kierunek widzenia (do przodu lub do tyłu) zmieniany za pomocą klawisza ←. Przycisk **F1** powoduje przerwanie misji, **F3** katapultowanie pilota, **F5** zrzuca ładunek, a **F7** chowa i wypuszcza podwozie.

I jeszcze kilka słów o misjach, jakie udostępnia nam gra:



F-18 HORNET™

Wyścig zbrojeń pociąga za sobą doskonalenie technik wojskowych. A najsłabszy będzie zawsze człowiek.



Zdjęcia: Commodore

1 — CALIFORNIA, USA, PUSTYNIA MOJAVE
Lot ćwiczebny, przygotowujący do innych zadań. Po zniszczeniu wszystkich celów lądowanie na symulowanym lotniskowcu.

2 — NIEMCY ZACHODNIE, EUROPA, MORZE BAŁTYCKIE
Siły Paktu Warszawskiego przekraczają linię frontu i zagrażają jednemu z głównych lotnisk. Wyeliminuj przeciwnika, potem międzylądowanie na USS Enterprise i lot na właściwe lotnisko.

3 — PANAMA, AMERYKA ŚRODKOWA, MORZE KARAIBSKIE
Duże siły kubańskie atakują wojska sprzymierzonych. Potrzebne wsparcie dla broniącej się wyspy. Po akcji wyląduj na USS Nimitz i oczekuj na rozkazy.

4 — INDONEZJA, AZJA, OCEAN INDYJSKI
Podczas patrolowania międzynarodowych wód południowej Azji USS Nimitz otrzymuje rozkaz wysłania samolotów, które mają zbombardować wrogą bazę dowództwa. Międzylądowanie na lotnisku w dżungli, gdzie uzupełnisz zapasy paliwa, a na kolejnym lotnisku oczekuj na rozkazy.

5 — ALASKA, USA, MORZE BARENTSA
USS Enterprise został wciągnięty w bitwę z kilkoma MIG-29. Załoga potrzebuje pomocy. Przebij się do niego, tam zostaw ładunek i kontynuuj walkę. Potem całym ciągiem na najbliższe lotnisko i czekaj na dalsze rozkazy.

6 — LIBIA, AFRYKA, MORZE ŚRÓDZIEMNE
Dowództwo libijskie planuje atak czołgowy na jedno z lotnisk. Zniszcz wszystko, co się rusza, zbombarduj bazę amunicyjną wroga i ląduj na USS Enterprise.

7 — IRAN, AZJA, ZATOKA PERSKA
Iran zatopił jeden z amerykańskich tankowców. W odwecie masz zniszczyć irańską tamę. Międzylądowanie w jednej z amerykańskich baz, potem prosto na USS Enterprise.

8 — GRENLANDIA, BIEGUN PÓŁNOCNY, MORZE ARKTYCZNE
W pobliżu pola podbiegunowego zestrzelono amerykański samolot. Wrogie czołgi, które szukają szczątków maszyny, muszą zostać zniszczone, a załoga powinna otrzymać zrzut. Na końcu czeka cię trudne lądowanie na lodowym lotnisku.

9 — CHILE, AMERYKA POŁUDNIOWA, PACYFIK
USS Nimitz płynie, by wesprzeć buntowników w Chile, którzy rozpoczęli wojnę domową. Katapultuj się, zbombarduj budynek dowodzenia, oczyść powierzchnię z czołgów i wyląduj na USS Enterprise.

10 — CHINY, AZJA, MORZE ŻÓŁTE
Wróg przekroczył linię frontu. Zniszcz ich most i wszystkie helikoptery. Po udanej akcji czeka cię ciepły posiłek na USS Nimitz i awans.

Pamiętaj jeszcze o tym, że lądowanie na lotniskowcu jest dużo trudniejsze niż na zwykłym lotnisku. Zmniejsz więc ciąg do 33% (nigdy mniej!), wystaw podwozie i trzymaj się na wysokości około 150 stóp. Gdy zaczniesz rozróżniać już zarysy pokładu, ustaw się prosto i poczekaj, aż znajdziesz się idealnie nad okrętem. Teraz drążek odważnie do przodu i natychmiast po dotknięciu kołami pokładu zacznij wyłączać silniki. Kauczukowe liny uchwycą wystający z twojego samolotu hak i utrzymają cię przez kilka sekund w miejscu. To w zupełności wystarczy, aby lądowanie zakończyło się stuprocentowym sukcesem.

Sam więc widzisz, że zadania, jakie przed Tobą stoją, nie są wcale proste. W każdej minucie na całym świecie rozlega się szczęk karabinów, słychać wybuchy bomb, błagania o litość i widać bezwzględne twarze najemnych morderców. Miliony ludzi walczą ze sobą pragnąc lepszego losu dla siebie i swych dzieci. Taka gra jak F-18 HORNET na nic w praktyce się nie przyda, ale być może uzmysłowi ci fakt istnienia przemocy i beznadziejność wszelkich wojen.

Luke

Firma: Absolute Entertainment
Rok produkcji: 1988
Komputer: Commodore, Amstrad, IBM PC

Card Sharks



Zdjęcia: Commodore



okój, w którym stał stolik do gry, był przesycony zapachem potu i dymu papierosowego. Pokerowa rozgrywka osiągnęła właśnie apogeum. Tylko jeden człowiek może wygrać, a trzech pozostałych popełni samobójstwo.

Któryś z graczy spoconą i trzęsącą się ze zdenerwowania ręką wymieniał karty. Powoli odsłaniał kolejne pięć sztywnych kartoników, a wyraz jego twarzy nie zmienił się ani o jotę. Zimnym i bezwzględnym wzrokiem przyglądał się pozostałym partnerom. Oni mieli to już poza sobą i przygotowywali się do ostatecznej licytacji.

Martwą dotąd ciszę zakłócił odgłos wyrywanych czeków i chrzęst stalówek po papierze. Wbrew pozorom najdłuższą czynnością nie było wpisywanie nazwiska wystawiającego czek, ale skreślenie odpowiedniej liczby zer, które i tak wyglądały prawie jak kropki.

Żaden z partnerów nie chciał spasować. Co chwilę ktoś przebijał stawkę, zgłaszając to zachrypiałym i zmęczonym głosem. Szaleństwo trwałoby zapewne jeszcze długo, gdyby nie pokerowe zasady twardo określające limit odzywek. Nastąpił moment przełomowy...

Nie, stanowczo nie polecam tego rodzaju rozrywki. Proponuję zamiast oszukiwania partnerów załadować Card Sharks. Na grę składają się trzy odmiany pokera (oczywiście nie naraz), oczko i kilka innych karcianych gier. Do wyboru masz także sześciu partnerów, którzy są naprawdę bardzo interesujący.

Troje z nich to najwięksi światowi politycy. Potraktowani są dość lekko, z dużym dystansem, co bardzo uatrakcyjnia grę. Okazuje się bowiem, że Pan G. nie umie przeliczyć rubli na dolary i nie wie, która partia jest właścicielem jego pieniędzy. Z kolei Pan R. słucha niewolniczo swojej żony i nie obstawia nigdy według własnego mniemania. Z jego miny wyczytasz jednak wszystko, tak że nawet pomoc pięciu genialnych małżonek na nic by się nie zdała. Dowiadujemy się także, że Pani T. zna cię nie od dzisiaj i przestrzega przed oszukiwaniem. Pozostała trójka to standardowi pokerzyści dla tych, którzy nie lubią wielkiej polityki.

Zasady gry są bardzo proste. Komputer sam analizuje kartę, jaką dostałeś, i ocenia jej wartość. Jeżeli partnerzy spasują, a twoja karta jest nic niewarta, pozostanie ci zrobić to samo. Jeżeli natomiast rozpocznie się licytacja, niezależnie od karty masz wolny wybór. Pamiętaj jednak, że wbrew pozorom czterysta czy pięćset dolarów to wcale nie jest tak dużo pieniędzy i można je bardzo szybko przegrać.

Przed rozdaniem kart każdy z graczy wkłada do puli po jednym dolarze. Następnie można wejść do licytacji **BET** lub spasować **CHECK**. Jeżeli już wcześniej ktoś „wszedł" np. za dziesięć dolarów, możesz wtedy zgodzić się na taką stawkę **CALL**, zwiększyć ją **RAISE** lub rzucić karty **FOLD** i zaczekać do następnego rozdania. W grze w oczko zasady te są zachowane, a oprócz tego pojawia się hasło **DOUBLE**, oznaczające podwojenie stawki, i **SPLIT**, gdzie dobierasz karty do dwóch układów naraz.

Przy odrobinie szczęścia i talentu ogranie przeciwników nie sprawi ci kłopotu. Szybko dojdziesz do tego, na jakich zasadach opiera się ich licytacja i jaką mogą mieć kartę w zależności od tego, co „krzyczą". Na szczęście nie trzeba oddawać przegranych pieniędzy, a jeśli nawet, to wtyczkę od zasilacza wyjmuje się bardzo łatwo.

Luke

Firma: Accolade
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga



Nie czekaj ani sekundy dłużej. Od narodzin Chrystusa minęło 1944 lat, 10 miesięcy i 23 dni, więc czasu miałeś aż nadto. Teraz jedynym wyjściem jest walka.

Przywdziewasz szaty admirała floty amerykańskiej i w pełnej gali udajesz się na wizję lokalną okrętów. Są tylko trzy, ale niewielką liczbę wyrównuje ich jakość.

— pancernik IOWA, długość 295 metrów, wyporność 58000 ton

— lotniskowiec INTREPID, długość 296 metrów, wyporność 41900 ton

— transportowiec GENERAL JOHN POPE, długość 207 metrów, wyporność 20175 ton.

Już na morzu dowiadujesz się, że niecierpliwi dziennikarze roztrąbili na cały świat cel twojej wyprawy, skład floty, kurs i szybkość. Od tej chwili nie zaznasz spokoju, gdyż dowództwo japońskie nie przepuści takiej okazji. W twój rejon wysłano bardzo znaczne siły, z zadaniem wykrycia i zatopienia wszystkich napotkanych amerykańskich okrętów. A ponieważ siły, którymi dowodzisz, są zupełnie osamotnione bez wsparcia samolotów startujących z lądu masz małe nadzieje na zwycięstwo.

Klawiszem **F1** włączasz kabinę radiotelegrafisty, odbierającego i przekazującego każdy sygnał dotyczący kursu, odczytów radarowych, nagłych zagrożeń, itp.

Przycisk **F3** uruchamia mapę i zarazem nawigatornię. Przed sobą widzisz schematyczny rysunek Zatoki Syjamskiej z zaznaczonymi na niej nieruchomymi flagami. To właśnie one będą twoim głównym celem. Aby skierować się w pożądane miejsce, odpowiednio ustaw kursor i wciśnij przycisk **FIRE**. Pojawi się pierwszy punkt nawigacyjny, do którego popłyną okręty. Zanim to jednak nastąpi, przełącz się na silniki **S** i ustaw całą naprzód, a flota skieruje się do wyznaczonego punktu. Jeśli został on postawiony w złym miejscu, najedź na niego kursorem i wciśnij przycisk **D**. Powinieneś także wiedzieć, że klawisz **R** spowoduje powrót kursora „na statek", a **SPACE** to wyjście z mapy do sterówki. U dołu ekranu widnieje napis **ELAPSED TIME** oznaczający czas do zakończenia misji oraz **TIME REMAINING** odmierzający upływ godzin od rozpoczęcia wyprawy.

F5 pozwała na sprawdzanie stanu twoich okrętów. Podawane są najważniejsze uszkodzenia, więc przy lotniskowcu jest to np. stan pasa startowego czy też działek przeciwlotniczych. Nie zachwycaj się jednak zbyt długo wizerunkiem floty, gdyż wróg nie śpi.

F7 spełnia rolę wykonawczą. Za jego pomocą wydajesz polecenia, których trafność zadecyduje o ostatecznym zwycięstwie lub też sprawdzi wytrzymałość amerykańskich okrętów na trudne warunki.

LAUNCH PLANES — jeśli statek przeciwnika zostanie wykryty odpowiednio wcześnie, możesz wykorzystać samoloty bazujące na lotniskowcu. Gdy pokład jest nie uszkodzony, wyślij trzy do pięciu myśliwców i co najmniej jeden bombowiec, zależnie od tego, jaką posiadasz wprawę w bombardowaniu. W sytuacji, gdy pas startowy nie jest w pełni sprawny, użyj dwóch myśliwców i jednego bombowca.

Po zbliżeniu się do nieprzyjacielskiej jednostki walkę rozpoczynają myśliwce. Ich zadanie polega na unieszkodliwieniu stanowisk karabinów maszynowych, bardzo groźnych dla powolnych bombowców. Bo to właśnie bombowce będą musiały w odpowiednim momencie zaatakować i zakończyć żywot wrogiego statku, na zawsze pogrążając go w niebieskiej toni słonych wód Pacyfiku.

MAN LARGE GUNS — konieczne w wypadku, gdy zawiodą samoloty. W obrębie tej funkcji klawisze **F1** i **F3** zmieniają swoje pierwotne funkcje. **F1** włącza na przemian ster i działo. **F3** natomiast służy do ewentualnego wyłączenia celownika optycznego.

MAN ANTI-AIRCRAFT GUNS — są jedynym ratunkiem podczas częstych ataków nieprzyjacielskich samolotów myśliwskich i torpedowych. Pamiętaj o tym, że te drugie są wielokrotnie niebezpieczniejsze i na nich skup uwagę.

ASSAULT BASE — funkcja używana po bezpośrednim zbliżeniu do wrogiej bazy. Najpierw trzeba zniszczyć jak najwięcej stanowisk artyleryjskich, strzelających często i w dodatku celnie. Mimo że są dobrze ukryte, można je rozpoznać po mgiełce, jaka się unosi po każdym wystrzale.

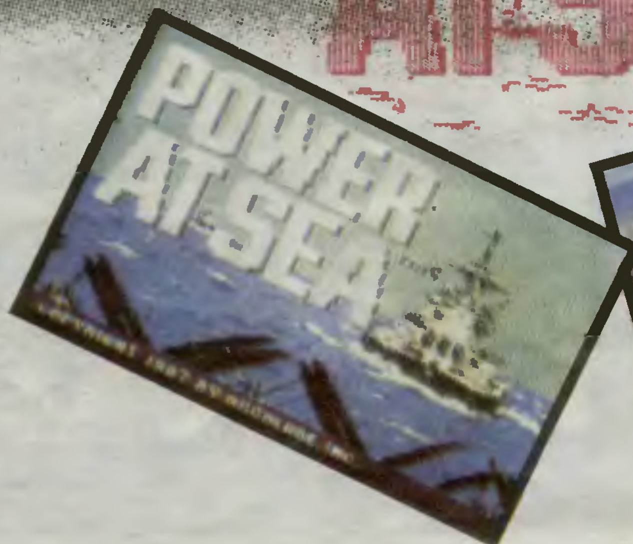
Po uporaniu się z tą przeszkodą pozostaje ci już tylko przeprowadzić desant. Jeśli wykończyłeś więcej niż 80% stanowisk, to wyślij na brzeg 600–700 żołnierzy. W wypadku gdy poszło ci gorzej, to nie żałuj i atakuj pełnym składem!

Możesz mi wierzyć, że 96 godzin, jakie ci dano na ukończenie misji, to bardzo mało. Szczególnie jeśli musisz przez ten czas zatopić trzy pancerniki, zestrzelić około dwudziestu samolotów i zdobyć cztery bazy. Wykorzystaj więc każdą wolną chwilę, umiejętności, jakie posiadasz, i wszystkie joysticki, by zakończyć misję pełnym sukcesem. Nie żałuj benzyny i płyń ciągle całą naprzód, zapominając, że istnieje coś takiego jak prędkość ekonomiczna. Ojczyzna nie może przecież czekać!

Luke

Firma: Accolsde
Rok produkcji: 1987
Komputer: Commodore

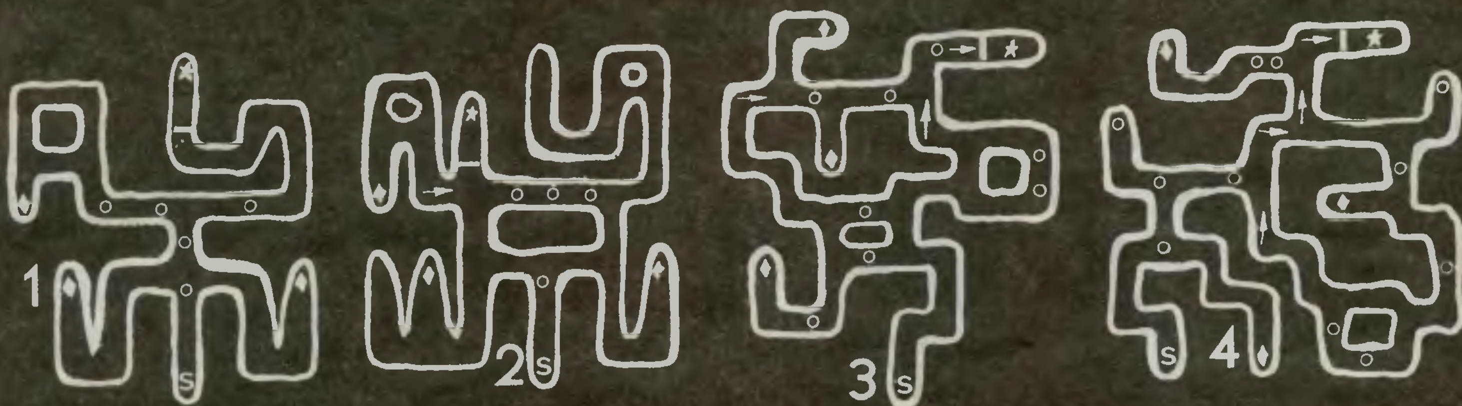
POWER AT SEA





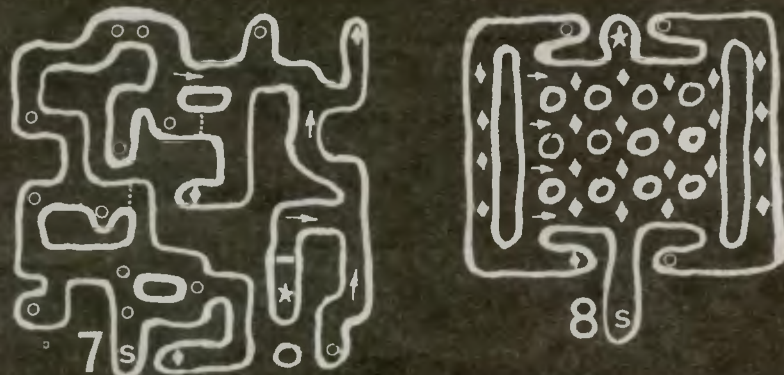
Zdjęcia: Commodore

The EIDOLON





	(mucha Rotofly)	(Troll)	(ptak Biter)	(Smok)	(ptak Puffer)	(gnom Bottleneck)	(goblin Grep)	(kryształy)
1	1	3	3	3				1
2	1		3	4			3	1
3	1	5		5		3		1
4			3	6	3			2
5	1			7	3			2
6	1	8		8				2
7	1		3	9	3			3
8				10				—
	(mucha Rotofly)	(Troll)	(ptak Biter)	(Smok)	(ptak Puffer)	(gnom Bottleneck)	(goblin Grep)	



LEGENDA:

- ∘ — kule ogniste
- ♦ — kryształy
- ▬ — zapora
- ··· — przeszkoda
- s — start
- ➔ — kier. ruchu
- (mucha) — mucha Rotofly
- (troll) — Troll
- (ptak) — ptak Biter
- (smok) — Smok
- (ptak) — ptak Puffer
- (gnom) — gnom Bottleneck
- (goblin) — goblin Grep

Nieczęsto się zdarza, by kiepski pomysł i przeciętne wykonanie dały dobrą grę. Szukając dowodów na poparcie tej tezy trafiamy na tytuł The Eidolon. Czy można bowiem powiedzieć cokolwiek dobrego o programie, w którym nie ma nic dobrego? Nie i jeszcze raz nie.

The Eidolon umieszcza nas w nie najnowszym pojeździe, który od dawna powinien już urozmaicać panoramę jakiegoś złomowiska. Odpadające blachy, zniszczone gąsienice, rozklekotany silnik to tylko nieliczne jego wady. Zalet nie wymleniam, bo nie istnieją. Ale mówiąc szczerze, nie mamy wyboru. Zmuszeni jesteśmy załadować do niego nasze zwiędłe ciała i sflaczałe umysły, ruszając na nieciekawą wyprawę w głąb korytarzy Eidolon.

W labiryntach, gdzie przyjdzie nam spędzić tych kilka nudnych godzin, jest niewiele ciekawych zjawisk. Są różnokolorowe kule, przelatujące czasem obok jak natarczywe komary. Jeśli jesteś dostatecznie szybki, to zdołasz je złapać i zatrzymać na przyszłość. Jeśli nie — wyłącz grę i prześpij się kilka godzin.

Kule czerwone po złapaniu zwiększają energię twego pojazdu. Nie ciesz się jednak przedwcześnie, gdyż trafienie taką kulą działa wręcz odwrotnie — zmniejsza potencjał energii. Dokładność jest więc tu cechą mile widzianą, żeby nie powiedzieć pożądaną. Powinieneś też wiedzieć, że jeśli spowodujesz zderzenie dwóch czerwonych kul, to zmienią się one w jedną o złotej barwie. Złap ją, a uzyskasz dodatkową energię.

Kule zielone zmieniają cechy fizyczne potworów. Nie możesz, niestety, przewidzieć rodzaju zmiany. To, czy będzie ona negatywna czy pozytywna, pozostanie słodką tajemnicą, aż zginiesz. Bo dopóki nie zginiesz, to przecież nadal będzie tajemnicą to, czy zginiesz. Proste, prawda?

Ostatni kolor kul — niebieskl. Barwa teoretycznie spokojna i przyjemna. Tak samo zapewne sądził autor tej gry, gdyż celne trafienie nieprzyjaciela tą bronią spowoduje jego skuteczne uspokojenie. Paraliż ten trwa kilka sekund, ale to w zupełności wystarczy. Poza tym złapanie kuli niebieskiej spowolni upływ czasu (czy lubisz filmy puszczane w zwolnionym tempie?).

Na zakończenie warto wspomnieć o smokach. Stwory te ukryte są za barierami. Zniszczenie ich jest możliwe tylko za pomocą klejnotu takiego koloru, jakiego jest dana bariera. Następny problem to zabicie smoka. Kończąca dla niego będzie dawka kilkunastu kul, rzuconych w odpowiedniej kolejności. Jakiej? Chwileczkę, pójdę zapytać brata...

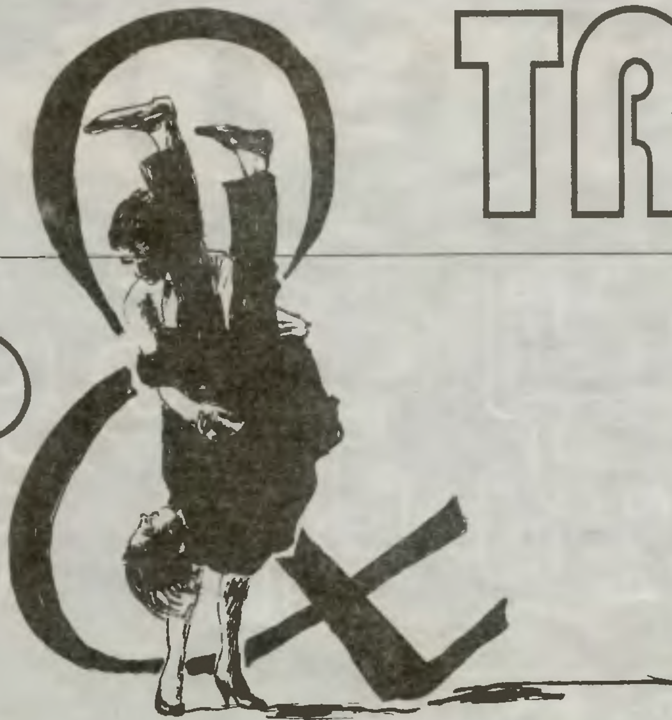
Luke



Firma: Lucasfilm Ltd.
Rok produkcji: 1986
Komputer: Commodore, Atari

Zdjęcie: Atari

TIPS & TRICKS



AQUA SQUAD

Na przesuwającej się informacji wciśnij SYMBOL SHIFT i C a następnie wpisz kolejno liczby: 726549. Nagrodą za to będzie niepokonany ludzik i nieograniczona liczba żyć.

AUF WIEDERSEHEN MONTY

Program należy ładować w następujący sposób: **LOAD "": REM MONTY**. Po wgraniu programu podnieś przedmiot leżący z lewej strony, a Twój Monty stanie się nieśmiertelny i niepokonany.

BEDLAM

Zaraz po straceniu ostatniego życia wciśnij klawisz C. Pojawisz się wtedy w miejscu śmierci mając na koncie uzupełnioną liczbę żyć.

BUGGY BOY

Jeśli od mety dzielą Cię już tylko milimetry, a licznik właśnie osiągnął stan 0, to nie przejmuj się i nie rzucaj joysticka. Wystarczy nadal trzymać kierunek *góra*, a samochód rozpędem przebędzie metę.

CHICAGO 30's

Podczas ładowania gry wciśnij klawisz H, a następnie wszystkie przyciski od 1 do 9. Nagrodą za to będzie nieskończona liczba żyć.

COBRA FORCE

Zdefiniowanie klawiszy jako SIMON daje nieograniczoną liczbę żyć

EGGHEAD

Hasła transporterów: CRASH, SMASH, TOPSA, HAMTE, ZAIZA, AHIZA, ARRGH, RIMZA, MOLNA, RYMAY, DUCKY, QUATY, UGHHH.

GEMINI WING

Hasła na poszczególne poziomy:
1: THESTART
2: EYEPLANT
3: WHATWALL
4: GOODNITE
5: SKULLDUG
6: BIGMOUTH
7: CREEPISH
8: FINALFXS

IRON SOLDIER

Wciśnięcie klawiszy G, A i D daje nieskończoność wszystkiego.

KOSMOS

Podczas gry przejdź do menu, wciśnij SYMBOL SHIFT i K. Metoda ta daje nieskończoną liczbę żyć i wszystkich innych rzeczy.

LED STORM

Kiedy skończy się odliczanie, nabij jeszcze trochę punktów i wciśnij dwa razy BREAK. Ta czynność przerwie skutecznie grę, a po jej ponownym wystartowaniu okaże się, że masz na liczniku 300.000 punktów.

NEW ZEALAND STORY

Na screen'ie tytułowym wpisz słowo FLUFFY, co da Ci nieskończoną liczbę żyć. Możesz poza tym napisać wyraz PHILLIP i Twoje strzały będą odtąd dużo silniejsze.

NONTERRAQUEOUS

Będąc w Basic'u wpisz: **INK 0: BORDER 0: PAPER 7: INVERSE 1: BRIGHT 1:**. Teraz dwa razy wciśnij ENTER i załaduj program przez **LOAD ""**. Ekran tytułowy będzie wyglądał trochę dziwnie, lecz przeciwnicy z gry znikną z pewnością.

PASSING SHOT

Jeśli w grze pojedyńczej serwujesz z prawej strony, to masz szansę wykonać serw nie do odbioru. W tym celu podrzuć piłkę i w odpowiednim momencie przesuń joystick w lewo. Piłka wpadnie w sam róg kortu nie dając przeciwnikowi żadnych szans.

POWER AT SEA

Po zaliczeniu drugiej bazy nie kieruj się pochopnie w kierunku trzeciej, teoretycznie ostatniej. W zatoce w prawym górnym rogu znajduje się bowiem jeszcze jedna baza, dobrze ukryta przed wzrokiem postronnych obserwatorów, a której zniszczenie jest dużo lepiej punktowane niż poprzednich.

RENEGADE III

Kiedy Twoja energia jest już na wyczerpaniu, przyklęknij i ciosem pięści w lewą stronę uderz dowolnego przeciwnika leżącego na ziemi. Podobnie zrób po obróceniu się w prawą stronę. Od tej chwili będziesz naprawdę nieśmiertelny.

REPTONMANIA

Oto kody dostępu na poszczególne poziomy:
B: ASP
C: CROCODILE
D: EARTHWORM
E: SEASNAKE
F: ANEMONE
G: BASILISK
H: CEPHALOPOD
I: ANNELID
J: LEVIATHAN
K: OPHIDIAN
L: KING COBRA

SABOTEUR 2

Idź piętro niżej zbrojowni, zabij strażnika i ustaw się przy najbliższej skrzynce. Skieruj joystick w dół co sprawi, że zejdziesz po niewidocznej dotąd drabince. Wkrótce znajdziesz się w sekretnym pomieszczeniu. Tam podejdź do skrzyni i bardzo szybko przekonasz się, że jesteś odporny na ciosy przeciwników.

SANXION

Aby uzyskać nieśmiertelność należy wykonać dwie rzeczy. Najpierw zdefiniuj klawisze jako CHEAT, a następnie wpisz hasło — LYNN.

SHANGHAI WARRIORS

Po osiągnięciu najlepszego wyniku wpisz się jako OUT LAND. Podczas gry każde wciśnięcie przycisku spowoduje odpalenie bomby.

SKATEBALL

Aby uzyskać nieśmiertelność, wystukaj na screen'ie tytułowym napis TIXY.

SPY HUNTER

Jeśli nadlatuje helikopter a Ty akurat nie masz rakiet, nie ma się co przejmować. Gdy zacznie on rzucać bomby, poruszaj się cyklicznie raz w lewo, raz w prawo, itd. Po kilku niecelnych rzutach śmigłowiec odleci a Ty spokojnie pojedziesz dalej.

STAR FARCE

Zdefiniuj klawisze jako TRONIC a uzyskasz nieskończoność żyć.

STAR WARS

Gdy znajdziesz się w tunelu prowadzącym do generatora, wciśnij naraz kombinację klawiszy SPACE, S, D, F i G. Ramka ekranu stanie się wtedy zielona a Ty będziesz mógł wylecieć poza tunel. Tam wciśnij naraz klawisze SPACE, Y, U, I i O. Ramka stanie się różowa. Leć dalej poza tunelem, aż ukaże się napis EXHAUST PORT. Wtedy szybko wróć z powrotem do tunelu, dobrze przymierz i strzel w widoczną dziurę.

SUPERKID

Jeśli chcesz mieć nieskończoność wszystkiego to wciśnij klawisze G, D i F

TASK FORCE

Zdefiniuj klawisze jako CHEAT a następnie ustal je według własnego mniemania. Sposób ten daje nieskończoną liczbę żyć.

TARGET RENEGADE

Graj tak długo, aż uzyskasz najlepszy wynik. Podczas wpisywania go, wciśnij CAPS SHIFT i 0 tyle razy, by trzy wpisy zapełniły się kodem C/S. Wciśnij następnie ENTER i zacznij grać. Ekran będzie wydawał się Ci trochę pomieszany, ale po chwili wszystko wróci do normy, oprócz liczby żyć, która stanie się nieskończona.

THE THREE MUSKETEERS

Jeśli nie potrafisz skłonić pana Trevilles aby dał Ci pozwolenie opuszczenia Paryża dla czterech osób to nie przejmuj się. Zawsze można przecież jakoś oszukać strażnika...

TRANTOR

Oto kody żądane przez komputer: KEMPSTON, JOYSTICK, SPECTRUM, SOFTWARE, KEYBOARD, COMPUTER, CASSETTE, SINCLAIR, GRAPHICS, HARDWARE, TERMINAL, PRINTERS, CONTROLS, WARGAMES, WARRIORS, MEGAGAME

VIXEN

Pokręć się chwilę czekając, by licznik czasu wyzerował się a następnie zaczął biec od 255. Wtedy pozostaje już tylko cieszyć się olbrzymim bonusem.



Niepozorny Azjata. Mistrz wschodnich sztuk walki. Na jego nazwisku zarobiono miliony dolarów. Zaginął w tajemniczych okolicznościach.

Zdjęcie: IBM (Hercules)



BRUCE LEE

Już tylko wysoki kamienny mur oddzielał go od klasztoru. Starał się nie myśleć, co spotka go za nim. Jego mózg rozpracowywał tylko najbliższe niebezpieczeństwa i przeszkody. Taki sposób działania dał mu możliwość zbliżenia się do celu — olbrzymiej posiadłości shoguna Mirjiu. Ten bezwzględny człowiek uwięził filozofa, wielkiego mistrza, doktora Hiao-Pin, który opracowywał cudowny lek na nieśmiertelność. Najgorsze było jednak to, że profesor podczas porwania miał przy sobie bezcenną księgę czarów i zaklęć, przy której pomocy okrutny shogun mógłby zawładnąć całym światem, a korzystając z wiedzy profesora zapewnić sobie nieśmiertelność. Lee został wybrany przez Radę jako człowiek bardzo sprawny fizycznie i przygotowany do różnych niebezpiecznych sytuacji.

Mur nie był dla niego zbyt wielką przeszkodą. Wgłębienia stanowiły pewne oparcie dla rąk i nóg, więc po chwili Lee dotknął stopami twardego podłoża wielkiej komnaty. Dźwięk, jaki wydały przy tym jego specjalnie utwardzone buty, przypominał wystrzał armatni. Zdawał sobie sprawę, że za chwilę czeka go spotkanie z niezbyt sympatycznymi strażnikami...

Po chwili Bruce Lee znalazł się w olbrzymim klasztorze. Składał się on z kilkudziesięciu komnat, w większości przedzielonych wielkimi płytami uniemożliwiającymi przejście. Jedynym sposobem na ich usunięcie jest zebranie wszystkich lampionów znajdujących się w dane komnacie, lub systemie komnat.

Poruszanie się po pokojach jest możliwe dzięki licznym platformom, ruchomym drabinkom lub linom. Pamiętaj jednak, że należy je przedtem uruchomić, gdyż są zamrożone. Bardzo niebezpieczne są dla ciebie trujące opary, unoszące się w niektórych miejscach. Emitują je w równych odstępach czasu specjalne rurki umieszczone w ścianach. Radzę ci także uważać na miecze wystające z podłogi, latające pociski, spadające kamienie lub wybuchające miny. Wszystkie te urządzenia mogą szybko zakończyć twoją misję.

Dwie postacie, które biegną w twoją stronę, to szybki, czarny Ninja z mieczem oraz gruby karateka, bez broni. Mimo ich niewątpliwych umiejętności nie są zbyt trudni do pokonania. Czasem nawet zaczynają walczyć między sobą — wykorzystaj to. Niekiedy znajdziesz się na wysokiej platformie, gdzie nie dostanie się żaden z twoich przeciwników — nie mogą oni chodzić po drabinkach. Niestety, zabicie strażnika daje tylko chwilowy efekt; twój wróg pojawia się po kilkunastu sekundach z nowym zapasem sił.

Sam program daje możliwość gry na dwa liczniki, a także walki z drugim graczem. Jeden jest wtedy legendarnym Bruce'em Lee, który musi wykonać swoją misję: uratować profesora i odzyskać skradzioną księgę; drugi z graczy wciela się w postać jednego ze strażników i stara się jak najskutecznej przeszkadzać lub pomagać Bruce'owi.

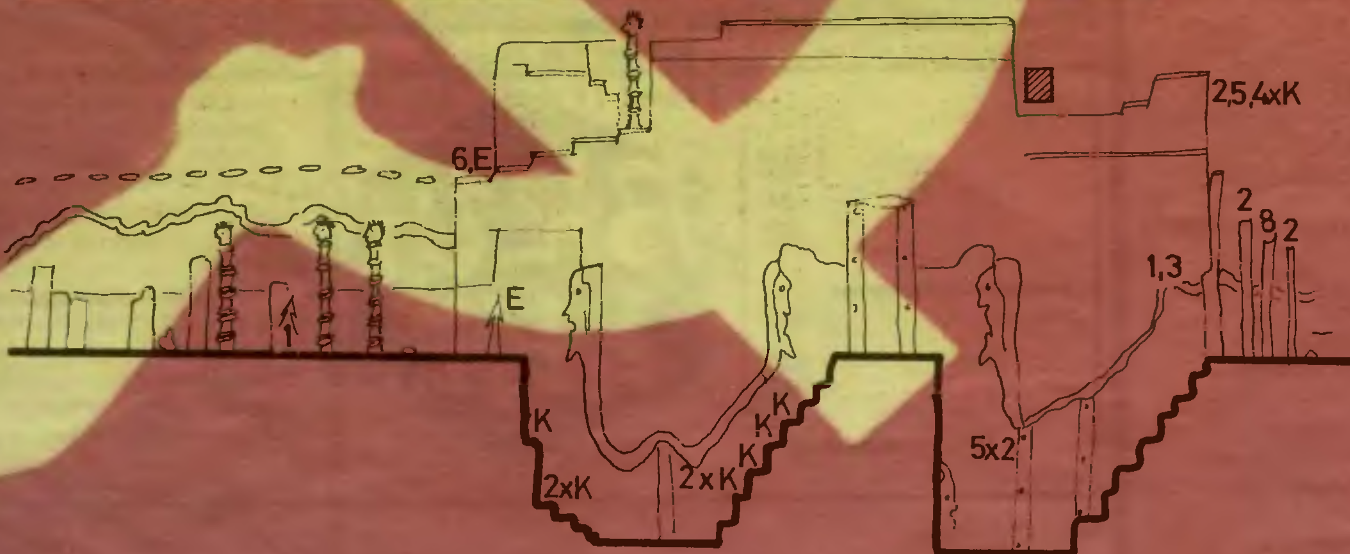
Na zakończenie dodam, że gra ta jest tak stara, że zapomnieli o niej już najstarsi gracze i prawdopodobnie nawet sam producent.

Luke

Firma: Datasoft + Linda Lee
Rok produkcji: 1985
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, IBM PC

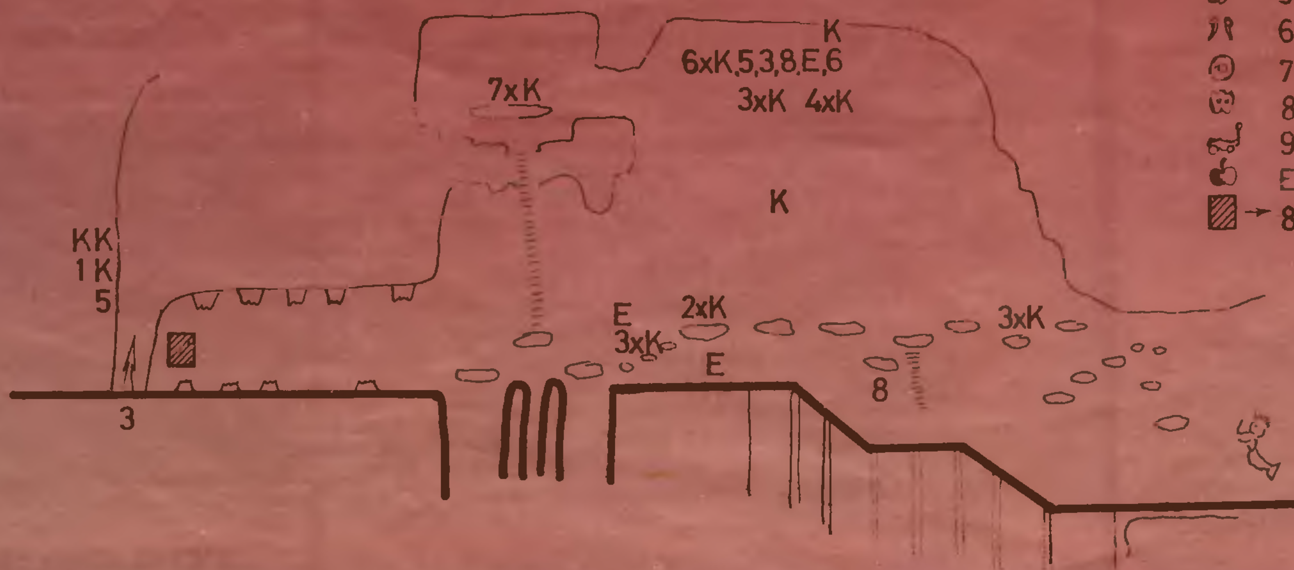
KARNOV

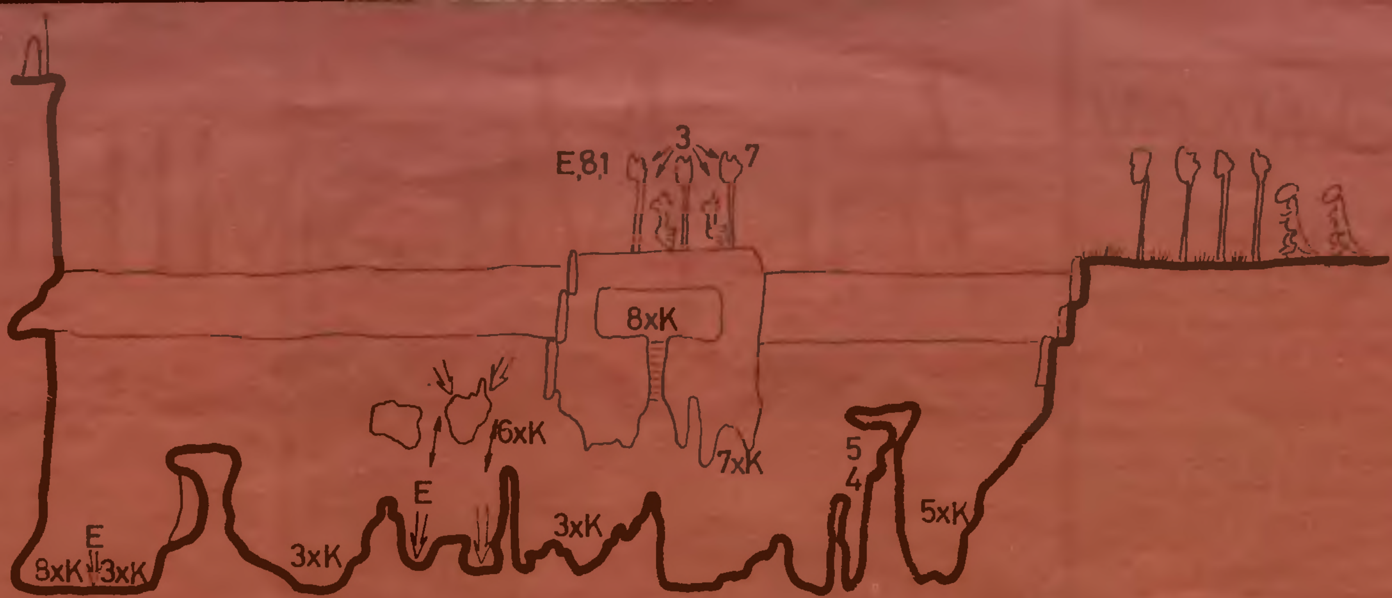




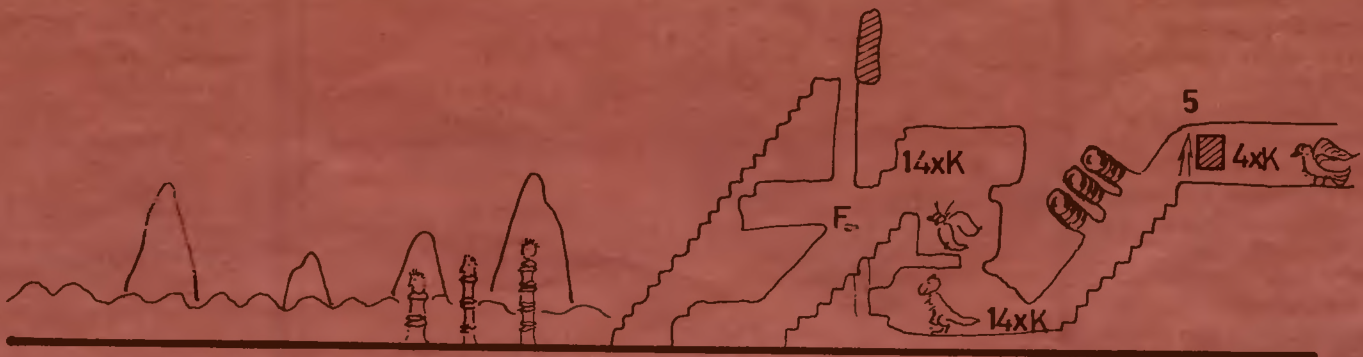


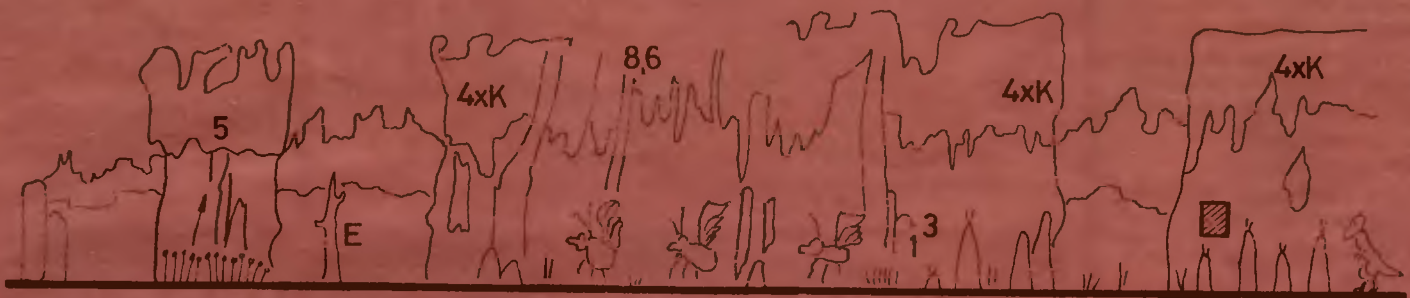
1
2
3
4
5
6
7
8
9
E
→ 8

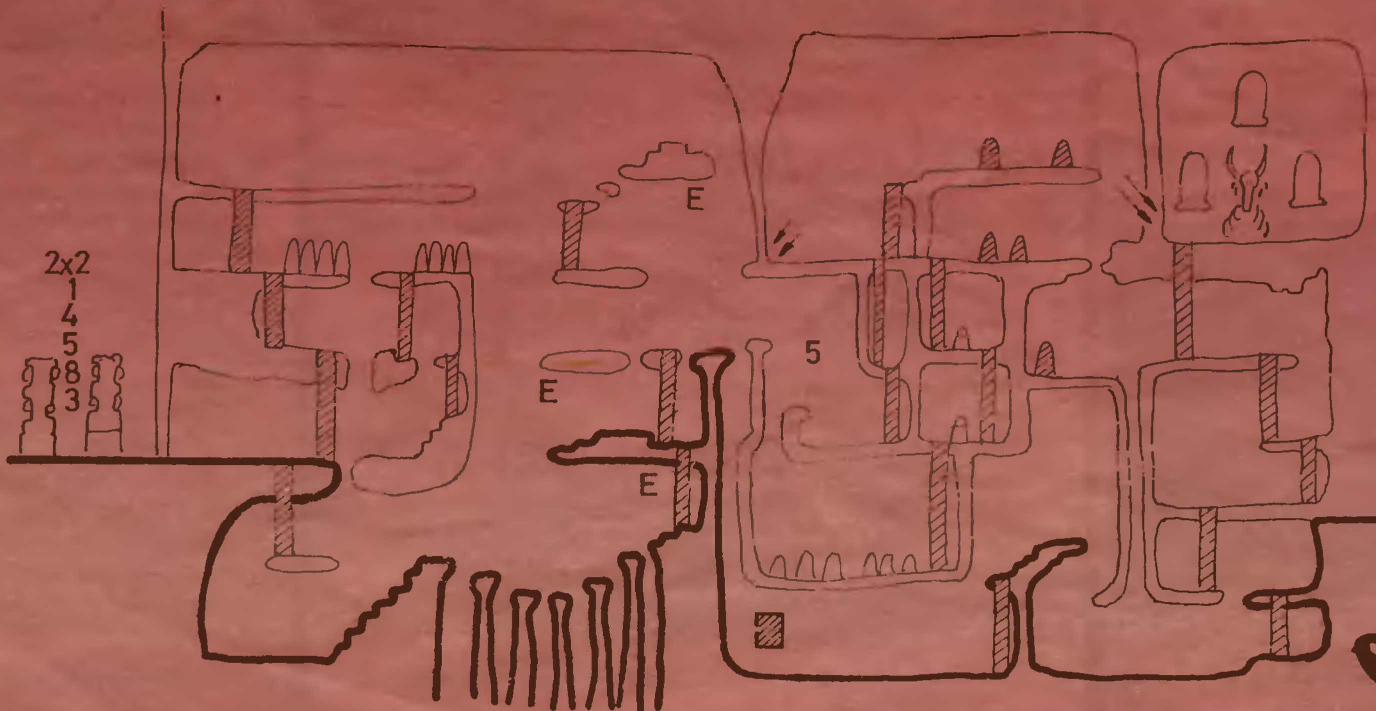



E,8,1
3
7
8xK
6xK
E
7xK
5
4
3xK
5xK
E
8xK
3xK
3xK


E
3,8,1
6
E
E


5
14xK
4xK
F
14xK


8,6
4xK
4xK
4xK
5
E
3
1


2x2
1
4
5
8
3
E
5
E
E

Pegez Ass '90

KARNOV

Co *to za gruby Rusek, pijaczyna w czerwonych kalesonach? Czy to nie Lipkin, ten utracjusz i obibok? Nie, to Karnov, najgroźniejszy z nich wszystkich. Patrz, jaką ma wnerwioną minę. Pewnie znów przegrał w karty. Lepiej zejść mu z drogi. Kto wie, jakie czary odprawia i kogo zechce nimi potraktować.*

Karnov szedł powoli, zgrzytając zębami. Rzeczywiście przegrał w karty, i to z nie byle kim. Przegrał z samym Wujkowem, którego bali się wszyscy tak mocno, jak dobrodusznie brzmiało jego nazwisko. A wszystko działo się daleko w Nuczestanie, we wsi Dorobiewo.

Karnov nie był zadowolony. Przegrał koszulę i teraz wiatr rozwiewa włosy na jego torsie. Obwisłe od piwa brzuszysko telepie się i prawie obija mu kolana. Przegrał też sandały i teraz czuje stopami żwir zmieszany z kozim nawozem.

A najgorsze było to, że Wujkow kazał mu iść w góry i odzyskać zastawione u Saczkina świecidełka. Kto przy zdrowych zmysłach wypowie to imię? Karnov musiał zrobić coś stokrotnie gorszego.

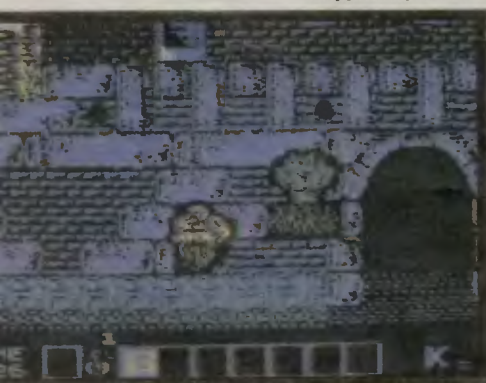
Pójdziesz więc i pomożesz mu. Oto wskazówki:
— możesz iść górą lub dołem,
— podświetlonej ikony używasz wciskając Y,
— znajdziesz: buty do skakania, bombę do wysadzania, drabinę do wspinania się, bumerang i płomień do obrony, skrzydła do latania, czepek do pływania, maskę do wykrywania ikon i wózek do jeżdżenia,
— miejsca na mapie połączone strzałkami dają takie same przedmioty.

Jeśli skończysz tę grę, będę kłaniał ci się na ulicy, gdyż jesteś Królem Wytrwałości.

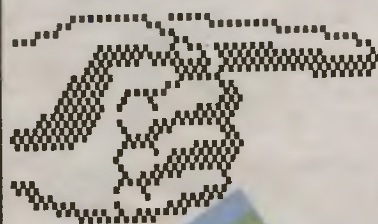
Waldie

Firma: Electric Dreams
Rok produkcji: 1988
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST

Zdjęcie: Spectrum



THE NIEŚMIERTE



ZX Spectrum:

Beyond the Ice P.
— 38279,0

Bosconian — 33066,255

Buggy Boy — 39086,0

Cybernoid
— 36687,0:31818,0

Gemini Wing
— 41740,24:40076,0

Ghosts'N Goblins
— 36083,0

Gunfighter — 65535,0

Hysteria — 44527,201

Mask III
— 46045,58:47778,58
49872,58:45589,201

Masters of the U.
— 42173,0:51406,0

Mickey Mouse
— 40873,0:40012,0
40091,0:40114,0

Moon Alert
— 39754,0:42654,195

Mutant Monty — 54933,0

Nebulus — 32921,0

Overlander
— 27320,0:27296,0:61422,0

Pacland — 35141,0

Psycho Soldier
— 40123,0

Rebel Squad — 46840,255

Skate Crazy
— 46473,201:42646,126
46409,201

Sceptre of Bagh.
— 59858,0

Stormlord
— 58105,0:56877,0:34650,0

Tank Command
— 65535,0

Trantor
— 54236,0:56596,0

Xecutor
— 47216,201:47320,201



Action Biker:
4B.45.53.3A.35 zamienić na 4B.45.53.3A.FF

Arkanoid:
CE.F4.31.A9.00 zamienić na EA.EA.EA.A9.00

Ghost Chaser:
CE.D3.27.A9 na EA.EA.EA.A9 oraz CE.D4.27.A9 na EA.EA.EA.A9

Green Beret:
CE.CC.06.A9.FF na EA.EA.EA.A9.FF

JetSet Willy:
10.52.CE.F3.46.AD na 10.52.EA.EA.EA.AD

Super Pacman:
CE.F6.05.A9 zamienić na EA.EA.EA.A9

Zybex:
CE.7F.3C zamienić na AD.7F.3C

Adventures — Droga Prze

The Gremlins:

— aparatem fotograficznym zabijaj Gremliny,
— podpal kino po włączeniu projektora,
— połącz mniejszą rurkę (sklep) z większą (odetnij z baru) taśmą izolacyjną,
— zespawaj pług: OPEN VALVE.LIGHT TORCH.WELD SNOW.CLOSE VALVE,
— wypuść Gizmo przy otworze klimatyzacyjnym; otworzy drzwi,
— wypuść wodę z basenu, ale nie wypłynie cała,
— drabiną wyjdź na dach, jeśli będą cię gonić.

Robin of Sherwood:

— by wyjść z lochu: GO ON PRISONER.TAKE FOOT.STRANGLE GUARD. SEARCH GUARD.TAKE SWORD.OPEN BOLD.OPEN GRATING,
— uciekaj do lasu przez okno komnaty Marion,
— zaopatrz się w broń u Herne'a pod wodospadem,
— walcz z Willem, aż go pokonasz, wtedy przystanie do ciebie,
— przeszukaj jeżdżącą po lesie bryczkę,
— idź na turniej i wygraj Srebrną Strzałę. Zdążysz uciec bramą,
— w dziupli przy wiosce znajdziesz klejnot,
— drugi klejnot jest w oku posągu przed zamkiem złego,

ŻNIES

Commodore
AMIGA

Cabal:

```
10 DIM CODE%(255)
20 FOR N=0 TO 41: READ
   A$: A=VAL ("&H"+A$)
30 CODE%(N)=A: NEXT N:
   ST=VARPTR(CODE%(0))
40 CALL ST
100 DATA 2078,0004,41E8,
   0022,43FA,0016,2149,
   000C
110 DATA 7200,7017,D258,
   51C8,FFFC,4641,3081,
   4E75
120 DATA 202E,FE3A,41FA,
   002E,2080,41FA,0014,
   43F8
130 DATA 0300,2D49,FE3A,
   700F,22D8,51C8,FFFC,
   4E75
140 DATA 0CA9,0003,C000,
   0028,6608,33FC,4A28,
   0003
150 DATA 7C56,4EF9
```

Po wpisaniu programu, nagraniu i wystartowaniu włóż do stacji dyskietkę z Cabalem i restartuj (CTRL/A/A.). Uzyskasz nieśmiertelność.

Mękę

— zabij go Srebrną Strzałą i uwolnij Marion,
— nie błądź po lesie.

Lord of the Rings:

— kopalnie Morii przejdziesz następująco: SAY DOOR "FRIEND".E.U.E.E.E.D.D. W.D.S.D.rozwal drzwi.E.U.wejdź do pomieszczenia z księgą, czekaj na atak Orców. E.E.D.W.S.D.S.S.D.i do znudzenia E.



The Three Musketeers

Historia zaczyna się w Paryżu, gdzie królowa Anna Austriaczka ma sekretne spotkanie z angielskim ministrem, Lordem Duke'em. Anna, w dowód miłości, podarowuje lordowi szkatułkę z dwudziestoma diamentami, które dostała w prezencie od swojego przyszłego męża, króla Francji Louisa XIII. Kardynał Richelieu dowiaduje się o tym od jednego ze swych szpiegów i postanawia upokorzyć Annę przed królem, a także skompromitować Duke'a. W tym celu namawia króla, aby wyprawił bal i nakazał Annie założyć naszyjnik z diamentów, które podarowała lordowi.

Anna dowiaduje się o planie kardynała i decyduje się na prawie samobójczy krok. Zwierza się swojej przyjaciółce Konstancji i błaga ją o pomoc. Szczęśliwie Konstancja zna człowieka, który zaryzykuje swoje życie dla dobra królowej i uda się do Angli, by odzyskać bezcenne klejnoty. Młodzieńcem tym jest D'Artagnan, po uszy zakochany w Konstancji i dla dobra jej pani gotów zrobić wszystko. Bez chwili wahania decyduje się na niebezpieczną wyprawę...

Ten wstęp nie pozostawia nawet cienia wątpliwości. Mając do dyspozycji tylko trzech przyjaciół — muszkieterów, będziesz musiał uratować Annę Austriaczkę z opresji, jaką zgotował jej kardynał. Zastanów się jednak dobrze. Przeciwko sobie masz bowiem wszechwładnego kardynała, jego liczną armię, a także mnóstwo niesprzyjających wydarzeń, które spotkają cię z pewnością po drodze. Jeśli więc już zaczniesz — to nie masz wyjścia, musisz wygrać albo zginąć.

Najpierw powinieneś uspokoić Konstancję, utwierdzić ją w przekonaniu o twojej miłości i wydostać od niej list, który przyda ci się w rozmowie z panem Trevilles. Człowiek ten bowiem zarządza garnizonami muszkieterów w całym Paryżu i bez jego zgody nie będziesz mógł wyjechać. Daj mu więc zdobyty wcześniej list, a także przysięgnij na honor, że twa misja nie zagrozi interesom Francji. Postaraj się także o pozwolenie wyjazdu dla twych towarzyszy: Athosa, Porthosa i Aramisa.

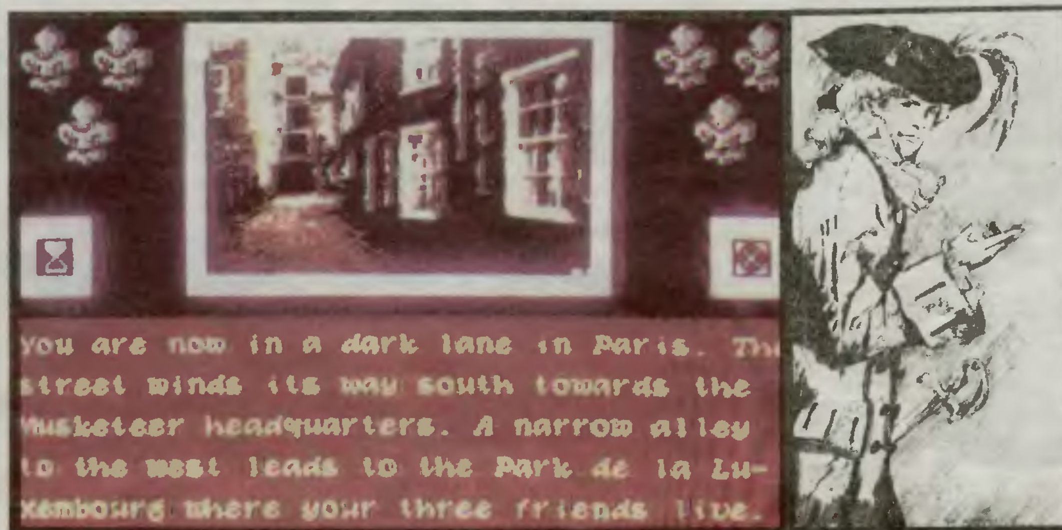
Gdy to załatwisz, udaj się na poszukiwanie przyjaciół. Athosa znajdziesz w karczmie, gdzie wysącza kolejną butelczynę. Odbierz mu ją i z ponurą miną powiedz, że jest ci potrzebny. Potem biegiem do Aramisa piszącego właśnie kolejny miłosny list do jednej z licznych przyjaciółek. Uważaj jednak, gdyż z nim trzeba delikatnie i z wdziękiem. Jest to młodzieniec bardzo strachliwy i łatwo może się uprzedzić do wyjazdu. Nabierze się z pewnością na takie słowa jak honor i miłość. Na końcu odnajdź Porthosa, który będzie sobie smacznie chrapał. Nie budź go pod żadnym pozorem i poczekaj aż sam wstanie. Wtedy łatwo zwiedziesz go perspektywą dalekiej podróży z licznymi bijatykami i co tam jeszcze zdołasz wymyślić.

Drużyna w komplecie, więc na konie i w drogę. Przy bramie wjazdowej okaż papiery otrzymane od pana Trevilles i galopem na północ, w stronę Anglii.

Po długiej i męczącej jeździe docierasz wreszcie do niewielkiej karczmy. Zsiadasz z konia i wchodzisz do środka. Zanim jednak zdążysz cokolwiek zrobić, doskoczy do ciebie nieznajomy mężczyzna i krzyknie: „pij za zdrowie kardynała, jedynego i wspaniałego pana Francji!" Człowiek ten jest na tyle pijany, że nic nie da sobie wytłumaczyć. Masz jednak eksperta od rozwiązywania takich nieprzyjemnych sytuacji — Porthosa. Poproś, by załatwił tę sprawę i dogonił cię po drodze. Zawołaj obu pozostałych panów i ruszaj w dalszą drogę.

Myślę, że nie ma sensu opisywać kolejnych przeszkód i niespodzianek. Tylko od ciebie i twoich umiejętności zależy, czy wykorzystasz daną szansę i ukończysz prezentowaną grę. Nie jest to trudne, wystarczy zastanowić się nad każdym posunięciem, a wszystko skończy się dobrze. Dla pewności możesz obejrzeć film, nakręcony na podstawie powieści Alexandra Dumasa. Powinieneś także uważnie przeczytać wstęp do gry, który dość dokładnie charakteryzuje głównych bohaterów, nie pozostawiając im w ten sposób nawet cienia szansy na wygranie z tobą.

Luke



Zdjęcia: Commodore

Firma: Computer Novels
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Atari ST

S.O.S

Jestem posiadaczem komputera Atari 800XL i magnetofonu. Poszukuję gier TOP GUN, F-15 STRIKE EAGLE, BARBARIAN oraz HOBBIT. Proszę także o informację, jak wejsc do skarbca w grze MONTEZUMA's REVENGE. **Szwaglerczak Marcin, ul. Cicha 7 m 5, 21-100 Lubartów**

Czy są następujące gry w wersji na Commodore 16: BAT MAN, ROBOCOP, COMMANDO, PLATOON, SABOTEUR, ZORRO i BRUCE LEE? Bardzo proszę o pomoc. **Krzysztof Remiszewski, ul. Wiśniowa 1, 76-231 Daminica, woj. słupskie**

Bardzo proszę o dokładny opis gry SILENT SERVICE, nie bardzo wiem o co w niej chodzi. W zamian oferuję opisy do wielu gier. **Wyborski Witold, ul. Różyckiego 8 m 15, 41-400 Mysłowice, woj. kieleckie**

Szukam gier PHOEENIX, COMMANDO na Atari. W zamian oddam wiele innych gier. **Svatopluk Halada, Vrchlicke'ho 182, 41-117 Libochovice CSSR**

W zamian za gry WINTER GAMES, BARBARIAN, SILENT SERVICE i UNIVERSAL HERO oddam MOON PATROL, RIVER RAID, Mr. ROBOT lub inne. Jestem posiadaczem Atari 800XL. **Adam Mąkowicz, ul. Słowiańska 39, 64-140 Włoszakowice**

Proszę o pomoc w grach BEACH HEAD II, SABOTEUR II, GHOSTBUSTERS, THE GOONIES i PORSHE 911 w wersji na ZX Spectrum. W zamian opisy do wielu innych gier. **Rafal Marek, ul. Lenartowicza 21 m 1, 43-300 Bielsko Biała**

Od dawna poszukuję następujących gier GRYZOR, UNIVERSAL HERO, THE TRAIN na Atari 65XE z magnetofonem. Za pomoc w uzyskaniu tych gier oddam COMMANDO II, GYRUS, ZYBEX oraz JECK BOCK JACK. **Mariusz Leśniak, ul. Boh. Westerplatte 27 m 9, 38-400 Krosno**

Posiadam komputer Sharp MZ-700. Poszukuję nieśmiertelności do gier LAND ESCAPE, GALAXOIDS, CANON BILL. **Jacek Kurak, ul. Krasickiego 1 m 54, 41-600 Świętochłowice.**

Nie wiem, jak wystartować w grze SOLO FLIGHT. Poszukuję także gier BMX SIMULATOR+, HIMERA. **Łukasz Gędziorowski, ul. Chabrowa 64 m 9, 81-079 Gdynia**

Opis do gry BARBARIAN i nieśmiertelności do gier DRACONUS i ARKANOID I wymienię na inne nieśmiertelnosci. **Marcin Baron, ul. Lwowska 67 m 68, 33-100 Tarnów, tel. 21-13-78**

Poszukuję następujących gier na Atari w wersji kasetowej ACE OF ACES, BARBARIAN, SOLO FLIGHT, SUPER HUEY i THE DALLAS QUEST. **Andrzej Bujak, ul. 12-go Maja 209 m 10, 84-200 Wejherowo**

Czy ktoryś z czytelników „Bajtka" posiada gry BARBARIAN I, POLICE QUEST, KING's QUEST i MOUSE TRAP na Atari z magnetofonem? **Wojciech Płatek, ul. Reymonta 87 m 2, 46-100 Namysłow, woj. opolskie**

Pilnie szukam opisu gry JET SET WILLY na Spectrum. **Przemysław Krzeniewski, oś. 1000-lecia 4 m 15, 47-300 Krapkowice**

Bardzo proszę o przysłanie mi gier i opisów do TIGERS IN THE SNOW, NATO COMMANDER, BARBARIAN i BATTLE OF BRITAIN. Posiadam komputer Commodore 64. **Pawel Piszczyk, ul. Wąska 11 m 3, 57-200 Ziębice**

Szukam programow OPEN OPEN i MONS 3, a także gier MONTY MOLE, SORCERY i PUSZKA PANDORY. Mam Spectrum+. **Dawld Ciechanowicz, ul. Chociszewskiego 1 m 2, 80-376 Gdansk**

Jak grać w gry COMMANDO i RAMBO? Poszukuję także opisów do gier JAMES BOND, TARZAN, BARBARIAN. **Wojciech Tomaszewski, ul. Konopnicka 15 m 8, 59-200 Ząbkowice Śląskie, woj. wałbrzyskie**

Poszukuję opisu do programu WATSON na Atari 130XE. W zamian odstąpię wiele innych opisow. **Marek Trepka, ul. Klarysewska 16, 02-923 Warszawa**

Bardzo proszę o opisy do gier YOGI BEAR, FAST DEMO i TREASURE ISLAND. Mam Commodore 64. **Marcin Zaczynski, ul. Augusta 4 m 15, 34-600 Limanowa**

Battle Chess

Do dziś nie można orzec, który szachista w dziejach był najlepszy.



Pierwsze 24 posunięcia można rozegrać na więcej sposobów, niż jest atomów we Wszechświecie.

Na płaskowyżu zapadła cisza. Wrogie oddziały stanęły na pozycjach wyjściowych do ataku. W blasku porannego słońca ich stalowe zbroje błyszczały jak czyste złoto. Potężne, wspaniale rzeźbione hełmy zakrywały głowy i pozbawiały ich właścicieli ludzkiego wyrazu.

W pierwszym rzędzie ustawiły się piony. Doskonale wyszkoleni żołnierze, silni i zręczni. Ich zadanie polegało na stworzeniu muru, który zatrzyma napór lekkich figur przeciwnika i będzie stanowił ochronę dla króla, bezbronnego i najważniejszego. On to bowiem był celem wojsk nieprzyjacielskich i śmierć władcy z pewnością zakończyłaby bitwę.

U boku króla prężył swoją sylwetkę hetman, drugi co do ważności w armii. Posępnym wzrokiem spoglądał na szeregi przeciwników i obmyślał plan najskuteczniejszego ataku. Na głowie miał magiczną czapkę, mogącą spalić na proch każdego przeciwnika, więc nie odczuwał ani lęku, ani tym bardziej współczucia.

Lekkie figury nie mogły się już doczekać rozpoczęcia walki. Bliźniacze konie wraz z jeźdźcami chciały ruszać od razu. W przeciwieństwie do wszystkich innych figur dla nich równy szereg pionów nie był przeszkodą. Konie mogły wskoczyć wszędzie, ale jeźdźcy nigdy nie zapominali o mądrej zasadzie, że wyskoczyć cało jest już dużo trudniej.

Wsparciem dla skoczków były gońce, starsi bracia pionów. W sytuacjach zagrożenia będą bronić flanki, ponieważ tam piony są bezbronne. Do ich strzeżenia wyznaczono także wieże, broń siejącą śmierć i zniszczenie. Każda z nich odpowiada wartością skoczkowi i gońcowi, lecz jest mniej od nich ruchliwa. Gdy jednak na jednej linii staną dwie bratnie wieże, tylko perfekcyjny obrońca może sobie z nimi poradzić.

Pole walki podzielono na białe i czarne kwadraty, po osiem wszerz i wzdłuż. Zasady ustalone przez przeciwników były bardzo proste. Piony poruszały się tylko do przodu (w pierwszym ruchu o jedno lub o dwa pola, w każdym następnym tylko o jedno pole), a biły na skos. Wieże mogły się przemieszczać o dowolną liczbę pól w czterech podstawowych kierunkach. Konie skakały o trzy pola, np. dwa do przodu i jedno w prawo lub w lewo. Gońcom pozostawiono swobodę ruchu po polach koloru, na którym stały przed bitwą. Hetman dostał prawa takie jak wieża i goniec. Król otrzymał prawo do ruchu o jedno pole w każdym możliwym kierunku. Dodatkowo zezwolono mu na roszadę, tzn. po wyjściu lekkich figur w pole może on przejść naraz o dwa pola w stronę jednej z wież, jednocześnie przestawiając ją na swoją drugą stronę. Postanowiono jednak, że roszada może zajść tylko między figurami, które nie wykonały jeszcze ruchu i nie są pod bezpośrednim zagrożeniem przeciwnika.

Bitwa rozpoczęła się...

A kto ją wygrał, tego nie wiadomo. Nie odkryto także, gdzie i kiedy słychać było szczęk mieczy i jęki konających. Nie dowiedziano się, kim byli dowódcy poszczególnych oddziałów i jakiej byli narodowości.

Wiadomo natomiast jedno. Najnowszy produkt firmy Interplay daje okazję przeżyć prawdziwą szachową bitwę! Autorzy nadali figurom ludzkie kształty, uzbroili je i tchnęli w nie życie.

Do dyspozycji dano nam opcje dyskowe, czyli nagrywanie i odtwarzanie kolejnych części partii. Pomyłka nie jest tragiczna, gdyż błędny ruch można zawsze cofnąć **(Take Back)**, a nawet nakazać komputerowi pokazanie najlepszego w danej sytuacji posunięcia **(Suggest Move)**. Pamiętać musisz jednak, że maszyna też czasem oszukuje i wciąga cię w pułapkę, zdaj się więc raczej na własne umiejętności. Już po zakończeniu gry do dyspozycji pozostaje opcja **(Replay)** odtwarzająca przebieg partii od pierwszego do ostatniego ruchu. Poza tym możesz według własnego uznania zarządzać dźwiękiem **(Sound On/Off)**, poziomem gry **(0—6)**, kolorami.

Przeciwnicy biją się przy użyciu różnych bardzo wymyślnych broni. Gdy znudziłeś się już tym, po prostu to wyłącz **(Combat On/Off)**, a jeśli jesteś już w stadium krańcowego wyczerpania grą, to wyłącz nawet piękne efekty animacyjne, wspaniałe, lecz rozpraszające uwagę **(Walk On/Off)**. Do dyspozycji masz także dwu- i trójwymiarową szachownicę **(2D/3D Board)**.

Poziom komputera jest bardzo wysoki. Wygrana nawet na dość niskim poziomie nie jest prostą sprawą. Dużo zależy też od przeciwnika, jakiego wylosowałeś. Gdy będzie to Spasski, zawołaj na pomoc tatę, ale gdy trafisz na Fishera — pozostaje ci ambitna walka i pewna przegrana lub... no cóż, do tego już musisz dojść sam.

Luke

Zdjęcia: Commodore



Firma: Interplay
Rok produkcji: 1988/89
Komputer: Commodore, IBM PC, Atari ST, Amiga

THE LAST NINJA

HIT '87



Zdjęcie: Commodore

Nikt

tak naprawdę nie wie, kim byli wojownicy, charakteryzujący się czarnym ubraniem i bezwzględnością godną dzikich zwierząt. Najprawdopodobniej wykonywali oni wyroki śmierci na niewygodnych ludziach, będąc za to sowicie opłacani. Nie ma na to jednak żadnego potwierdzenia, gdyż nigdy nie udało się zlapac żywego ninja.

A więc kolejna gratka dla ciebie. Nie tak nowa, lecz za to doskonała pod względem muzycznym i graficznym gra, daje ci możliwość zostania choć na kilka godzin czarnym z ubrania, lecz wcale nie z charakteru wojownikiem.

Historia zaczyna się w czasach po panowaniu dynastii Fujiwara. Wtedy właśnie wielu farmerów i chłopów zdecydowało się stworzyć własną kolonię w gorach Tokakure. Bojąc się najazdów nieprzyjaciół, w ciągu niespełna dwustu lat, stworzyli oni armię doskonale wyszkolonych wojowników. Styl walki, jaki wymyślili, nazwany został ninjitsu, a sami wojownicy określani byli mianem ninja.

Co kilkanaście lat wszyscy oni wyruszali w pielgrzymkę na wyspę Li-Fen, gdzie składali hołd swojemu bogowi — Białemu Ninja. Kunitoki, największy nieprzyjaciel ninja, dowiedział się o tych podróżach i postanowił wykorzystać to do ostatecznego zniszczenia ninja. W tym celu użył swojej mocy i wezwał z głębi ziemi różne potwory, by atakowały wojowników i zniszczyły ich. Tak też się stało, a przeżył tylko jeden ninja, który nie wyruszył na pielgrzymkę i pozostał w rodzinnych górach Tokakure. Jego zadanie będzie polegało na odszukaniu shoguna Kunitoki, zabiciu go i odnalezieniu Tajemnego Pisma, ukradzionego pielgrzymującym ninja, mającego magiczną siłę przywracania życia.

Najważniejszą sprawą podczas gry jest używanie odpowiednich broni oraz wąlka z przeciwnikami. Najskuteczniejsze akcesoria to kij i miecz, ale nunczako im nie ustępuje. Nie zapomina też o tym, że najlepiej bić się z nieprzyjacielem taką samą bronią, jakiej używa on sam.

Dobrze jest walczyć kijem, czekając na zbliżenie się przeciwnika na odpowiednią odległość. Gdy znajdzie się w twoim zasięgu, wal go w głowę. W ten sposób nie pozwolisz zbliżyć mu się za bardzo i zabijesz bez problemow. Pamiętaj jednak, że na wyższych poziomach napotkasz nieprzyjaciół, którzy nawet po kilkukrotnym zwyciężeniu pojawiają się znowu.

Innym sposobem walki jest trzymanie się blisko skraju ekranu. Jeśli podczas wymiany ciosów zaczniesz przegrywać — łatwo się wtedy wycofać. Używając tej taktyki, możesz uderzyć kilka razy celnie i szybko uciec. Po chwili wytchnienia powrócisz i dokończysz dzieła.

Aby podnieść jakiś przedmiot, musisz miec worek. Rzeczy, które można zabrać, świecą przez chwilę po wejściu do komnaty. Jeśli posiadasz dar obserwacji — dostrzeżesz to od razu. Jeśli chcesz przedmiot podnieść, zbliż się do niego tak, aby wyciągnięta ręka go dotknęła. Rzecz ta pojawi się wtedy przez chwilę po prawej stronie ekranu. a ty będziesz mógł kontynuowac misję.

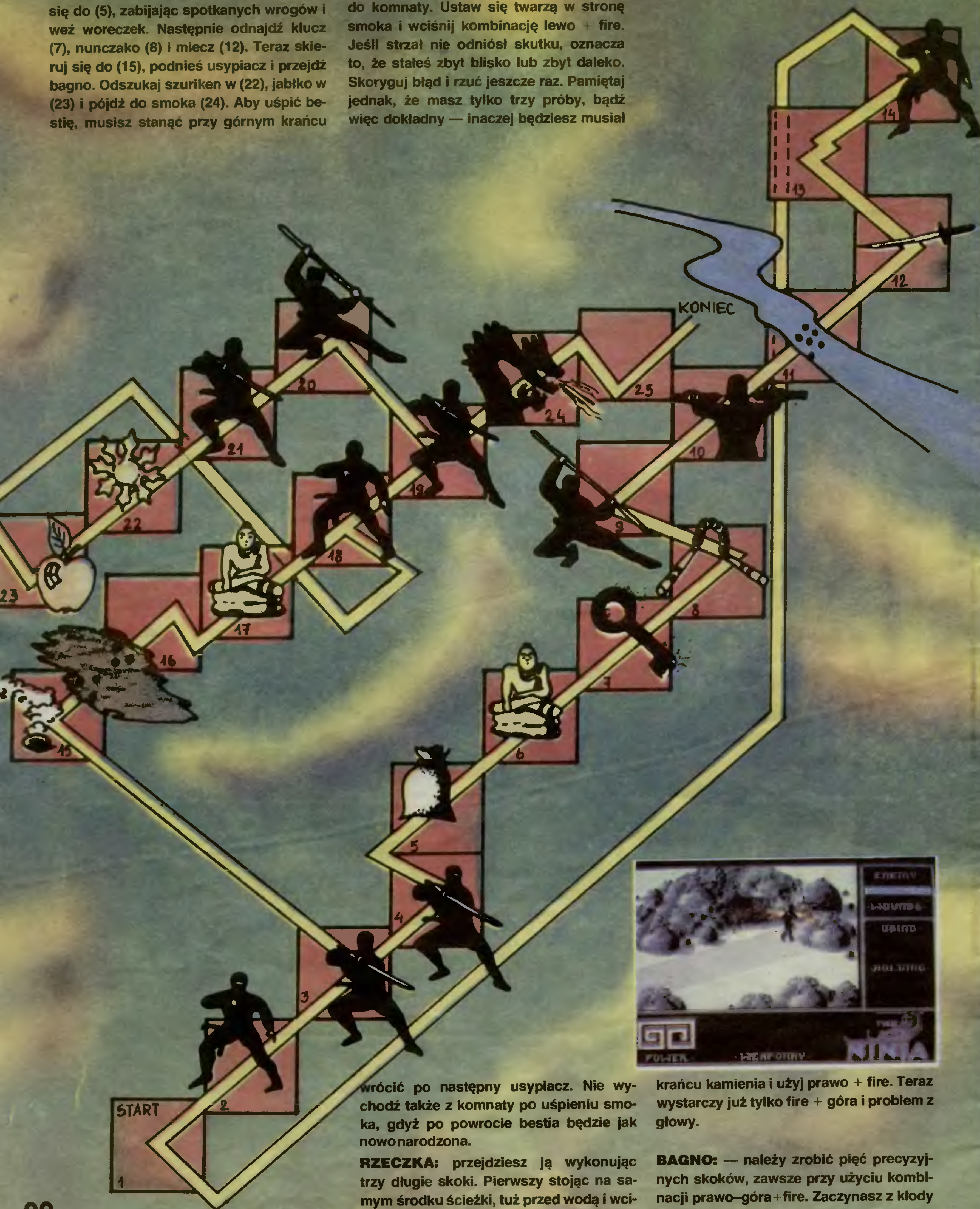
W poniższym dokładnym opisie kolejnych etapów, zostały przedstawione także sposoby przechodzenia rzek i bagien, różne dla każdego etapu. Staraj się jednak w miarę możliwości unikać tych przeszkód, gdyż łatwo tam stracić życie — wystarczy minimalne wahnięcie joysticka i kończysz w nurcie rwącego potoku.

Luke

Firma: System 3
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, IBM PC

LEVEL 1: The Wilderness

Znajdujesz się w komnacie (1). Przebij się do (5), zabijając spotkanych wrogów i weź woreczek. Następnie odnajdź klucz (7), nunczako (8) i miecz (12). Teraz skieruj się do (15), podnieś usypiacz i przejdź bagno. Odszukaj szuriken w (22), jabłko w (23) i pójdź do smoka (24). Aby uśpić bestię, musisz stanąć przy górnym krańcu ścieżki, kilka centymetrów za wejściem do komnaty. Ustaw się twarzą w stronę smoka i wciśnij kombinację lewo + fire. Jeśli strzał nie odniósł skutku, oznacza to, że stałeś zbyt blisko lub zbyt daleko. Skoryguj błąd i rzuć jeszcze raz. Pamiętaj jednak, że masz tylko trzy próby, bądź więc dokładny — inaczej będziesz musiał



wrócić po następny usypiacz. Nie wychodź także z komnaty po uśpieniu smoka, gdyż po powrocie bestia będzie jak nowonarodzona.

RZECZKA: przejdziesz ją wykonując trzy długie skoki. Pierwszy stojąc na samym środku ścieżki, tuż przed wodą i wciskając fire + góra. Następnie ustaw się na krańcu kamienia i użyj prawo + fire. Teraz wystarczy już tylko fire + góra i problem z głowy.

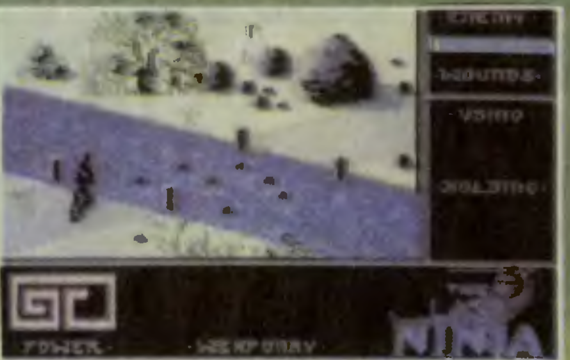
BAGNO: — należy zrobić pięć precyzyjnych skoków, zawsze przy użyciu kombinacji prawo–góra + fire. Zaczynasz z kłody leżącej na krańcu ścieżki.

LEVEL 2: The Wastelands

Zbliż się do posągu lwa i podnieś pazur. Następnie pójdź ścieżką, aż dotrzesz do (4). Aby wspiąć się na skałę, wyłącz wszelkie bronie i użyj pazura. Teraz przejdź przez górską ścieżkę, nie zapominając o zabraniu jabłka (8). Przy schodzeniu w dół (9) możesz mieć małe kłopoty. Pamiętaj więc, aby włączony był tylko pazur, obróć się tyłem do ściany i zsuwaj się przy prawej krawędzi. Inaczej trafisz na wyrwę w murze i stracisz życie. Po szczęśliwym zakończeniu tego etapu biegnij do (12), przeskocz rzeczkę, skieruj się do (17) gdzie znajdziesz rękawicę, a następnie do (19), w której znajduje się Magiczne Źródło Ninja. Napij się z niego i natychmiast biegnij do (12), przepraw się przez rzeczkę, pokonaj spotkanych wrogów i w (26) weź kij. Jeśli wykonywałeś wskazane czynności dostatecznie szybko, to w (27) Magiczny Napój będzie jeszcze działał. Nie będziesz miał wtedy kłopotu z przejściem lwów-strażników. W sytuacji, gdyby napój przestał działać, nie sprawdzaj, czy lwy zasnęły, lecz wróć z powrotem do (19) i napij się jeszcze raz. Teraz powinno się już udać.

RZECZKA:
(z dołu do góry) — zbliż się do krańca i użyj góra + fire. Następnie ustaw się na krańcu kamienia i góra-prawo + fire zakończy wszystkie problemy.
(z góry do dołu) — wejdź do komnaty trzymając kierunek dół-lewo. Gdy zbliżysz się do rzeczki, nie zmieniaj nic, tylko wciśnij fire. Podobnie postąpisz po wskoczeniu na kamień i znajdziesz się na upragnionej ścieżce.

BAGNO — wskocz najpierw na najbliższą kłodę, a z niej wykonaj długi skok na pień, leżący blisko lewej krawędzi. Przesuń się na lewy kraniec i użyj lewo-góra + fire. Znajdziesz się na innym screenie, gdzie bez problemów poradzisz już sobie z bagnem.



START 1 2 3 4 5 6 7 8 9 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 KONIEC

LEVEL 3: The Palace Gardens

Od razu czeka cię bardzo długa droga, bo z (1) aż do (9). Tam znajdziesz medalion. Po zabraniu go wróć z powrotem i pod żadnym pozorem nie próbuj przechodzić przepaści (10). W komnatach (13) i (14) zabij wrogów, a w (15) użyj znalezionej wcześniej rękawiczki, by podnieść zatruty kwiatek. Teraz znowu długa droga do (23), gdzie napotkasz strumyk. Zbliż się do jego brzegu w najwęższym miejscu i użyj góra + fire. W (24) zabij faceta, a w (25) wyłącz wszystkie bronie i użyj medalionu przed posągiem — zostaniesz przeniesiony do następnego etapu.

RZECZKA:

(z dołu do góry) — odważne dwa skoki za pomocą góra + fire. Po zmianie ekranu trzeba dokładnie ustawiać się na kamieniach. Skacz zawsze używając prawo + fire, a tylko na ostatnim głazie góra + fire.

(z góry do dołu) — jedyna droga wiedzie przez kamienie ułożone przy prawej krawędzi ekranu. — Po trzech–czterech dobrych skokach wylądujesz na drugim screenie, gdzie wystarczy już tylko góra + fire i wszystko zakończy się szczęśliwie.





LEVEL 4:
The Dungeons

Na tym etapie nie musisz wykonywać żadnych skomplikowanych czynności. Należy znalezc linę (5) i jabłko (12). Cały kłopot polega na wydostaniu się z labiryntów pełnych wrogów, szkieletów i duchów. Trzymaj więc miecz w pogotowiu i poczęstuj nim każdego, kto zajdzie cl drogę. Uważaj na pająka w (25), który momentalnie wyssałby z ciebie wszelkie życie. W (27) zabij nieprzyjaciela i użyj liny. Znajdziesz się na powierzchni.

LEVEL 5: The Palace

Z (1) skieruj się do (5), weź jabłko i użyj klucza, by dostać się do środka pałacu. Aby przejść strażnika-statuę, musisz wyłączyć wszystkie bronie i przesuwać się do przodu, stojąc jak najbliżej niego. Gdy rzuci miecz, będziesz mógł spokojnie pójść do (14), gdzie napijesz się Magicznego Płynu Ninja znajdującego się w wazie. Pozwoli ci to na przebycie zatrutego dywanu w (15) i skończenie etapu.



LEVEL 6: The Inner Sanctum

Pójdź do (9) i weź napój usypiający. Nie zajmuj się funkcjami [illegible] działa (7), gdyż mają one tylko dekoracyjne znaczenie. Teraz udaj się do (10) i przy użyciu zatrutego kwiatka dotknij wazy najbliższej ukrytego wejścia. Włącz napój usypiający i wejdź do (11). Zbliż się do leżącego psa na taką odległość, by zaczął biec. Wtedy wciśnij prawo — fire, by użyć napoju. Jeśli strzał będzie niecelny, wycofaj się natychmiast z pokoju, odsapnij chwilę i próbuj dalej. Po przejściu psa, w (12) spotkasz strażnika z łukiem, który gdy cię tylko zobaczy, natychmiast zabije. Dotknij więc plamki leżącej zaraz za wejściem — Magiczny Napój Ninja ponownie uratuje ci życie i pozwoli oszukać strażnika.

Następne i najważniejsze zadanie, to zabicie shoguna Kunitoki. Jedyną skuteczną metodą jest atak za pomocą miecza; uderzaj głównie w głowę. Po pozbyciu się shoguna zostaniesz przeteleportowany do sekretnego pokoju, gdzie znajduje się skradzione Magiczne Pismo. Uważaj jednak na ostatnią pułapkę zastawioną przez shoguna — linię przed dywanem, której dotknięcie kończy się śmiercią. Przeskocz ją i weź Pismo. Teraz pozostaje już tylko pomodlić się za zmarłych towarzyszy i próbować wskrzesić ich życie w The Last Ninja II, do której mapę przedstawimy w następnych numerach.

LISTA PRZEBOJÓW

Kontynuując bajtkową tradycję, publikujemy Listę Przebojów. Została ona jednak inaczej rozwiązana. Podstawą jest podział siedmiu popularnych w Polsce typów komputerów na trzy grupy. Dla każdej z grup proponujemy dziesięć tytułów gier należących do komputerowej klasyki. Z drugiej strony wyróżniliśmy po pięć największych rozczarowań. W tym doborze kierowaliśmy się kontrastem temat-reklama-gra.

Czekamy na listy z propozycjami Waszych ulubionych i znienawidzonych. Prosimy o nadsyłanie 3+2 tytułów z grupy komputerów, jaki posiadacie.

AMSTRAD COMMODORE SPECTRUM	ATARI	AMIGA IBM PC ATARI ST
1. Tetris	1. Tetris	1. Tetris
2. Boulder Dash	2. Zybex	2. Def. of the Crown
3. Iron Lord	3. Road Race	3. Hostages
4. Aliens	4. Boulder Dash	4. Populous
5. Test Drive	5. Ikari Warriors	5. F-19 Interceptor
6. Garfield	6. Draconus	6. GunShip
7. Int. Karate	7. Predator	7. Test Drive
8. Fighter Bomber	8. Infiltrator	8. Run for Gauntlet
9. Run for Gauntlet	9. Int. Karate	9. Police Quest
10. Operation Wolf	10. Dec. in Desert	10. Savage
1. Real Ghostbusters	1. Caverns Master	1. Sea Dragon
2. Turbo Esprit	2. Tarzan	2. PaperBoy
3. Blue Max	3. Blue Max	3. Indiana Jones II
4. Speed King	4. Pitfall	4. TinTin on the Moon
5. Indiana Jones II	5. Gyruss	5. The Jets

S.O.S

Kto mi odstąpi lub sprzeda podręcznik do języka ACTION na Atari 65YXE. Proszę także o opis gry BROADSIDES. **Piotr Fronczak, ul. Komandosów 11 m 21, 30-334 Krsków**

Proszę o opisy do gier JOE BLADE, PANTHER i SPELUNKER. W zamian inne opisy. Mam Atari 65XE. **Andrzej Prasat, ul. Iwaszkiewicza 107 m 1, 70-900 Szczecin**

Pomóżcie! Jak zdobyć sejf ze skarbem w grze TRAP DOOR. O co chodzi w grze ALIEN? W zamian za pomoc odstąpię grę HUNGRY HORACE z opisem. **Robert Sikorski, ul. Drzymały 10, 89-600 Chojnice**

Mam Atari 800 X4. Nie umiem uruchomić gry BARBARIAN — chodzi mi o kod. Z góry dziękuję. **Aleksander Machulec, ul. Orzeszkowej 48 m 6 43-100 Tychy**

Jestem posiadaczem komputera ZX Spectrum. Dotychczas nie udało mi się zdobyć gier SABOTEUR I, SABOTEUR II, EXOLON, ZORRO i EQUINOX. Bardzo proszę o przysłanie mi tych gier. **Daniel Ludwig, ul. Konopnickiej 3, 47-110 Kołonowskie**

Nie wiem jak zdobyć trzecią część korony w grze CAVE LORD. W zamian za pomoc oferuję opisy do ALLEY CAT i PITSTOP. **Marek Szyburski, ul. Działdowska 1, 06-570 Iłowo, woj. ciechanowskie**

W zamian za grę BARBARIAN oddam DRACONUS, MONTEZUMA'S REVENGE i SUPERMAN. **Michał Korylek, ul. 85-lecia PRL 12c, Łódź – Widzew**

Poszukuję gier ROBOCOP, BMX SIMULATOR, BARBARIAN II. Za pomoc w uzyskaniu tych gier oddam SUPER COBRA, RIVERT RAID, PRELIMINARY MONTY. Posiadam Atari 65XE. Liczę na waszą pomoc. **Krzysztof Zawistowski, ul. Pocztowa 5c m 13, 59-920 Bogatynia**

Szukam gier w wersji kasetowej na Atari 800XL: UNIVERSAL HERO, ZORRO i SABOTEUR. W zamian za te, 30 dowolnie wybranych. **Radosław Osiecki, ul. Polna 12, 09-400 Płock**

Proszę o nieśmiertelność do gry BOULDER DASH na Atari 130XE. Będę bardzo wdzięczny za waszą pomoc. **Bsrtosz Kluczyński, ul. Winnicka 176, 64-030 Śmigiel**

Pilnie szukam programu BUG/65 w wersji kasetowej na Atari. W zamian 5 dowolnie wybranych programów, nieśmiertelność oraz opisy. **Jacek Jskowski, ul. Mickiewicza 2 m 6, 19-500 Gołdap**

Proszę uprzejmie o przysłanie mi po jednym egzemplarzu numerów 6/89, 8/89, 9/89 miesięcznika „Bajtek". Zaliczenie pocztowe pokryję natychmiast po otrzymaniu przesyłki. **Stanisław Antuszewski, ul. XX-lecia PRL 65 m 9, 68-300 Lubsko**

Jestem posiadaczem Commodore 64. Pilnie poszukuję gier FIST I, II, III. W zamian za te gry oferuję HENRY's HOUSE i niemiecką wersję gry PYRAMID — DIE PYRAMIDE. **Mateusz Filipkowski, ul. Klonowicza 30 m 9, 80-405 Gdańsk – Wrzeszcz**

Jak mam przejść komnatę z napisem HELP w grze MONTY ON THE RUN? **Radosław Pudło, ul. Ułanowska 117, Janów Lubelski**

RUN FOR IT

Pewnego dnia na Ziemię napada wroga cywilizacja z Oriona *(moglibyście już ich zgnoić — Gen)*. Wybucha wojna, w której najeźdźcy przegrywają i ratują się ucieczką na macierzystą planetę. Ziemianie wysyłają w ślad za nimi oddział robotów, ale do Oriona dociera tylko jeden.

Chwila nieuwagi i już zawładnięto statkiem, a robota strącono w głąb dziwnego krateru. Jego jedyną szansą jest przebycie sporego labiryntu, zanim źli mieszkańcy z powrotem polecą na Ziemię.

To Ty kierujesz robotem, od razu Cię poznałem. Masz mało czasu, ale dużo chęci. Przeszkodą będą półki skalne i fauna planety. W czasie starć stracisz sporo sił, co spowoduje opóźnienia. Posilisz się żywnością w kubeczkach, jeśli oczywiście zdołasz je znaleźć.

W labiryncie istnieje dużo tajnych przejść EXIT oraz pułapek EXIT JEDNOSTRONNY. Im bliżej powierzchni, tym trudniejsza droga i ruchliwsza fauna.

By przejść do następnej części labiryntu, musisz odnaleźć jaskinię z napisem UP i wskoczyć na nią. W trakcie przejść 1→2 i 2→3 wskazane jest wskoczyć na UP lekko i pod dużym kątem lub całkiem pionowo. W przeciwnym razie czeka

Zdjęcie: Atari



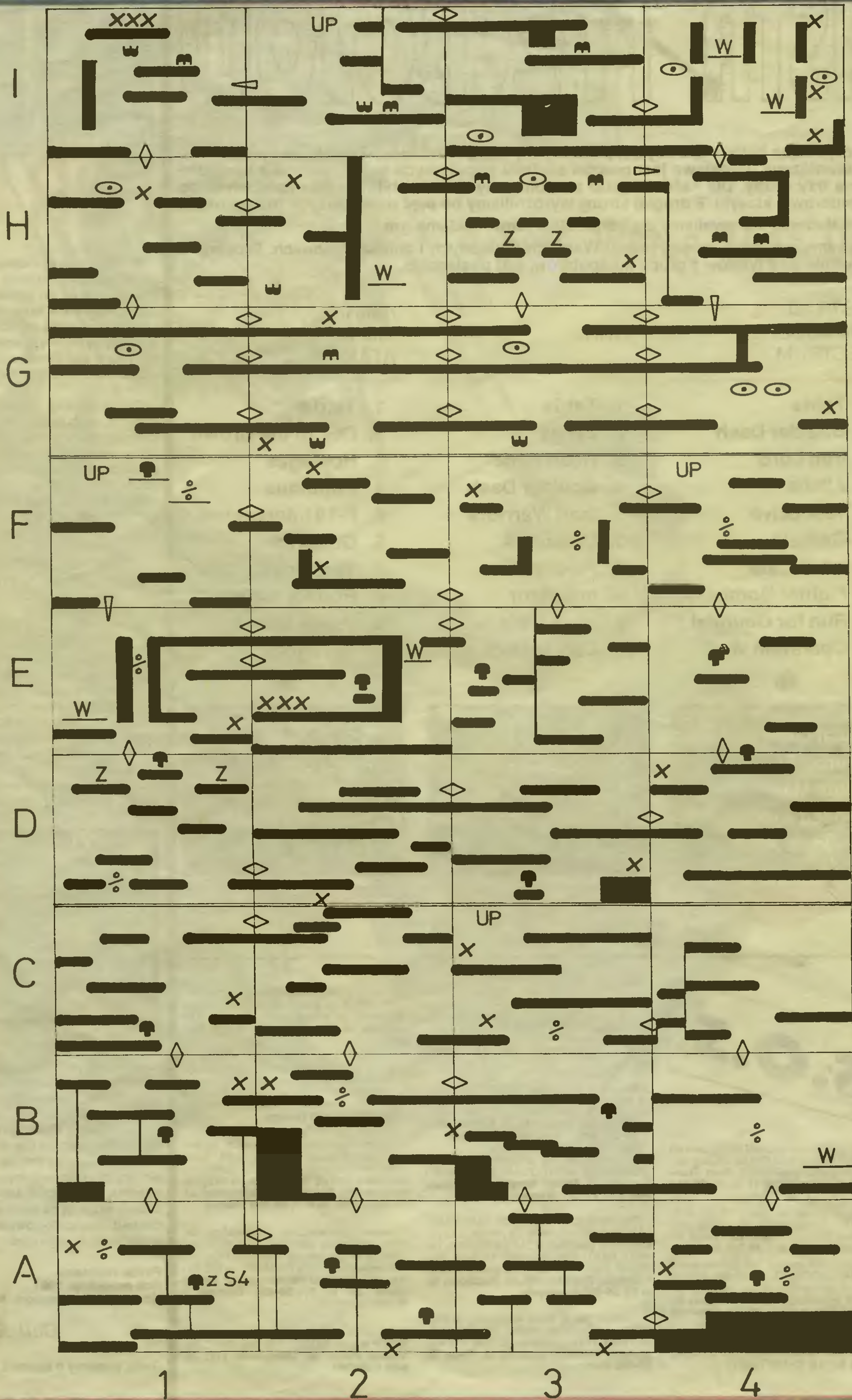
Cię intymny kontakt ze stworkami najmniej przyjemnymi z całej fauny.

Uff! Nareszcie docierasz na powierzchnię planety. Ale co to? Droga nadal pnie się ku górze! Idziesz nią i dochodzisz do swego statku. Szczęście opuszcza Cię, gdyż w środku siedzi już komitet powitalny złożony ze znajomych invaderów z Oriona. Związują Cię oni i dla zabawy wrzucają na samo dno jaskini. Biedaku, musisz od nowa pokonywać przeszkody, a czasu coraz mniej.

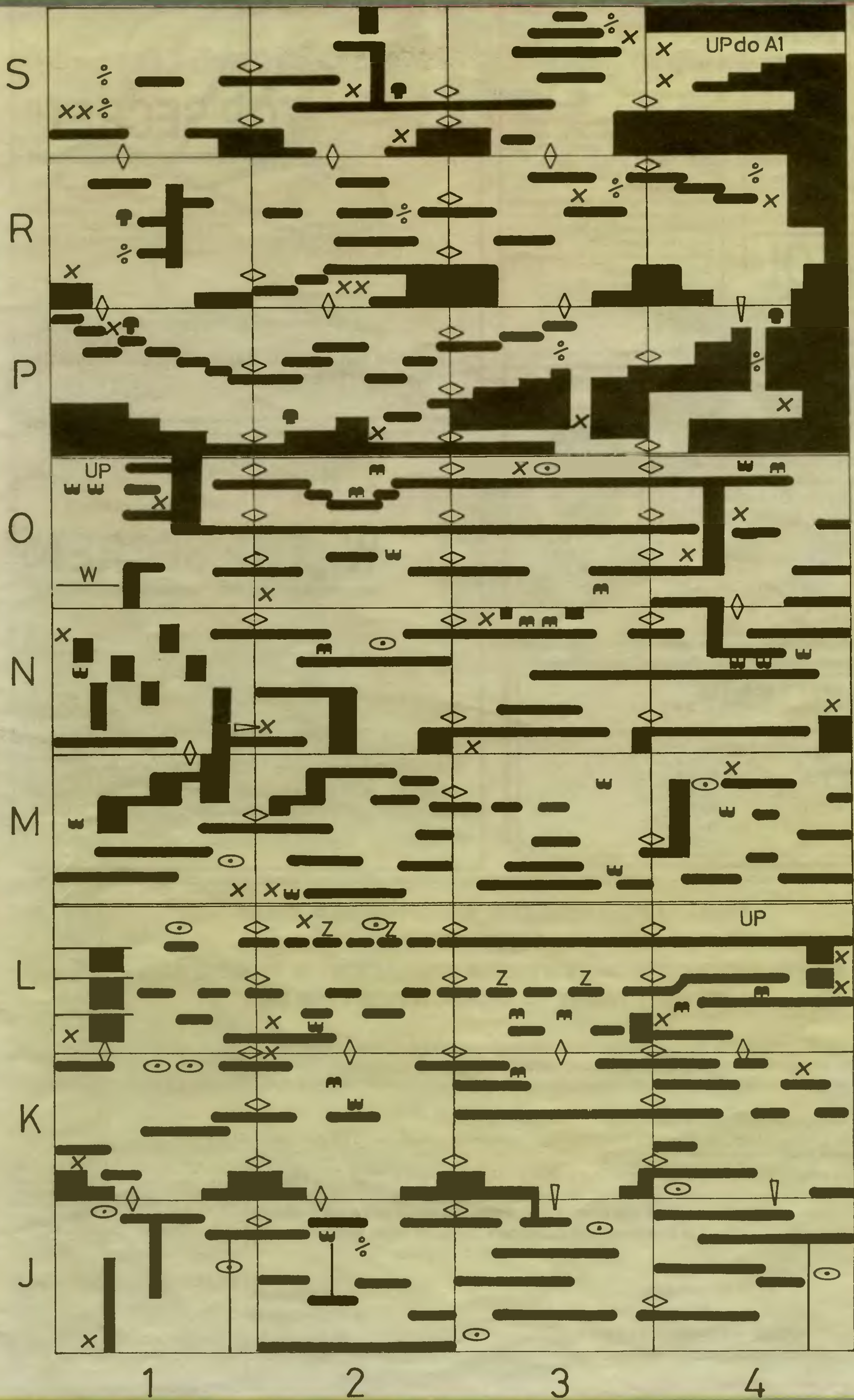
Firma: nieznana
Rok produkcji: 1987
Komputer: Commodore, Atari XL/XE

Gall Anonim

Gallu, prosimy o kontakt. Gen.



I
H
G
F
E
D
C
B
A
1
2
3
4
UP
UP
UP
UP
XXX
XXX
W
W
W
W
W
W
Z
Z
Z
Z
z S4
LEVEL 3
LEVEL 2
LEVEL 1



LEVEL 6

LEVEL 5

LEVEL 4

ATARI 800 XL, 65 XE, 130 XE

Sprzedaż wysyłkowa gier i programów użytkowych na kasetach i dyskietkach. Również w systemie TURBO 2000
Wszystkie nowości!!!
Instrukcje i literatura.
Dla zainteresowanych rachunki

ANWIKOL

03-721 Warszawa ul. Jagiellońska 3/28.

B 10

Oficjalny dystrybutor oryginalnego, polskiego oprogramowania do komputerów Spectrum, Timex, Atari, Commodore, IBM oferuje gry i programy użytkowe sklepom, klubom, studiom komputerowym i wypożyczalniom.
Poszukujemy osób zainteresowanych współpracą w rozpowszechnianiu oprogramowania.
Przyjmujemy zlecenia na pisanie programów.
Nasze programy reprezentują profesjonalny poziom wykonania oraz posiadają ochronę prawną. Najlepsze z nich mają zapewnioną reklamę w szerokim kręgu odbiorców.

SPEKTRA
21-422 Stanin
tel. 11-70

Prenumerata „TOP SECRET"

Jeśli nie chcesz marznąć w kolejkach pod kioskami czekając na kolejny numer naszego „Top Secret", proponujemy Ci rozwiązanie komfortowe.
Do końca roku ukażą się jeszcze dwa numery. Jeśli chcesz je mieć, przyślemy Ci je. Wystarczy wpłacić równowartość, tj. 10 tys. zł na konto wydawcy:

Spółdzielnia „Bajtek"
Bank „Agrobank S.A." 479994-1834-131
04-398 Warszawa, ul. Grochowska 262

Tylko w ten sposób zapewnisz sobie regularną lekturę „Top Secret"

Atari ZX Spectrum

— Instrukcje, opisy, literatura, oprogramowanie

Szkoły i kluby — Zniżka
Katalogi — Gratis
Co piąty program — Gratis

Wysyłka na cały kraj

Wypożyczalnia programów
D.H. „Sezam" II p.g.16-19
00—849 Warszawa UPT 66. skr. 14

Reklama W „TOP SECRET"

Nasz magazyn dociera do każdego domu, w którym jest komputer. Jeśli i Ty chcesz tam dotrzeć, reklamuj się w „Top Secret".

Cena 1 cm² — 10 tys. zł, cała strona — 10 mln zł.
Minimalny format ogłoszenia — 20 cm², dalej jego wielokrotności.
Ogłoszenie kolorowe — 100% drożej

Pamiętaj, tylko w ten sposób dasz znać o sobie młodemu pokoleniu. Ogłoszenia przyjmuje Biuro Reklamy Spółdzielni „Bajtek"
Warszawa, ul. Wspólna 61, tel. 21-12-05

DZIĘKUJEMY...

... wszystkim, którzy przyczynili się do powstania niniejszego numeru „Top Secret". Szczególne podziękowania otrzymują:

Bromba	**Piotr Kos**
Crash	**Savage**
Ewa P.	**SU**
Karen	**The Naturat**
Mattheus	**WCF**

UWAGA! POSIADACZE 8-MIO BITOWEGO ATARI!
- SPARTA DOS X -
- REWELACYJNY DYSKOWY SYSTEM OPERACYJNY W PAMIĘCI ROM -
PRODUKOWANY NA LICENCJI FIRMY ICD INC.

- operuje standardowym zestawem komend stosowanym przez DOS'y 16-to bitowych komputerów (MS DOS, PC DOS);
- nie zajmuje miejsca w pamięci RAM komputera (memlo ‹$1000);
- zapewnia szybką transmisję danych przy współpracy ze stacjami US DOUBLER, HAPPY, INDUS, LDW 2000, CA 2002, XF551;
- współpracuje ze stacjami dwustronnymi, 720 KB i twardym dyskiem;
- nie koliduje z TURBO BASIC'em XE, ATARIWRITER+ i większością programów dla komputerów ATARI na dyskietkach i cartridge'ach;
- odczytuje dyskietki zapisane przez inne DOS'y (DOS 2.x, DOS 3.x, MY DOS 4.5);

SPARTA DOS X - TO REWELACYJNE NARZĘDZIE PRACY ZE STACJĄ DYSKÓW DLA KAŻDEGO, KTO KOMPUTERA UŻYWA NIE TYLKO DO GIER !

INFORMACJE I SPRZEDAŻ: PZ KAREN

05-070 SULEJÓWEK
AL. MARSZ. PIŁSUDSKIEGO 2,
Tel.715-42 wew.449, telex 813 948 kren pl

02-361 WARSZAWA
UL. PRZEMYSKA 11A
TEL. 659-34-14



Grafika: Larry Elmore'87

To tajemniczy, przerażający i fascynujący świat. Świat gier komputerowych. Samotnie w nim zginiesz. „Top Secret” podaje Ci rękę.

GRY I MY



Granie w gry komputerowe ma sens, dopóki istnieje źródło nowych gier. Największy nawet zasób może się bowiem znudzić lub po prostu skończyć, jeśli nie będzie powiększany.

Pierwotnym źródłem gier są firmy softwarowe, wyspecjalizowane i nastawione tylko na jeden rodzaj produktu — gry. Równorzędnym źródłem wydaje się być dystrybutor, czyli firma, która trudni się tylko sprzedażą. Pociąga to jednak za sobą konieczność prowadzenia szerokiej kampanii reklamowej oraz produkcji dodatków.

Gra trafia do sklepu i tam, jeśli zauważona, jest kupowana. Ceny nie są niskie; średniej klasy gra kosztuje 10–25 dolarów, zaś gra dobra nawet do 50 dolarów.

Oczywiście, mowa wciąż o rynku zachodnim. U nas nie do pomyślenia jest, by na tym etapie wprowadzić na rynek gry po cenach zachodnich. Stać by nas było najwyżej na jedną grę miesięcznie, a i to z gatunku poślednich.

Wydaje mi się, że ustawienie pułapu cenowego tak wysoko, przy jednoczesnym zalewie rynku grami, wymusza w krajach zachodnich większe zainteresowanie samą grą. Ceny, o których mówiliśmy, nie są niskie i dla Amerykanina, tymczasem rynek USA jest jednym z najbardziej chłonnych i dynamicznych.

Nasuwa się nieuchronne porównanie tej sytuacji z naszym krajem. Okazuje się, że sprawy mają się diametralnie różnie. Źródło gier pozostaje to samo, lecz kupujący jest inny. Zwykle jedna osoba lub grupa osób sprowadza z zachodu nową grę lub gry i sprzedaje w Polsce, oczywiście po cenach bardzo przystępnych. Ten proceder jest prawie bez zarzutu, gdyż w Polsce nie istnieje ochrona prawna oprogramowania. Tak więc programy obce, nie zastrzeżone w Polsce, są przedmiotem swobodnego handlu i wymiany.

Sytuacja taka powoduje kilka poważnych konsekwencji. Po pierwsze, rynek gier w Polsce nie jest stabilny i ani trochę jednolity. Po drugie, zachodnie firmy softwarowe bardzo ociągają się z wchodzeniem na nasz rynek, gdyż jest to nieopłacalne. Po trzecie, trudno jest sprzedać obcej firmie nawet dobry polski produkt, gdyż opinia o nas, jako kontrahentach jest generalnie nie najlepsza.

Wymogiem EWG jest, by do końca roku wprowadzona została w Polsce konsekwentna ochrona prawna oprogramowania. Dużo się myśli i działa w tym kierunku. Nad realnością odpowiedniej ustawy czuwa Polskie Towarzystwo Informatyczne.

I choć tak naprawdę zarabia się i traci na programach na duże komputery, to rynek gier jest nie do pominięcia.

Polski gracz kupując grę od handlarza, otrzymuje zapis na taśmie lub dyskietce. Czasem może też kupić kiepską, odbitą na ksero instrukcję. Aby kontrastowo ukazać sytuację za granicą, posłużę się przykładem jednej konkretnej gry.

Od Panów Justyna Depo i Staffana Karbinga ze szwedzkich firm dealerskich dostaliśmy w prezencie grę RailRoad Tycoon firmy MicroProse. Jest to nowość, jej szeroka emisja przewidziana była na koniec wakacji '90.

Gra ma polski tytuł „Magnat Kolejowy" i traktuje o kolejach. Gracz może zarządzać kolejami na całym świecie lub w wybranej jego części. Kosztująca $50 gra znajduje się w sporym pudełku. W środku znajdujemy trzy dyskietki 5.25" i dwie 3.5", dwie instrukcje, fiszki do ustawienia na stole w trakcie gry, kartkę pocztową zaadresowaną do producenta, blankiet zamówień na inne gry oraz naklejkę uwiarygodniającą oryginalność dyskietek.

Wszystko wydane jest niezwykle schludnie, na dobrym papierze i świetnie wydrukowane. Jedna z instrukcji wprowadza w instalację gry na komputerze (IBM), druga uczy grać. Traktuje też o historii kolei i jej największych Tycoonów. Przedstawia najważniejsze problemy kolei, budowę parowozu, strukturę torów i zasady budowy linii kolejowej.

Teraz zrozumiałe jest, że jedną taką grą można zadowolić się na miesiące, zdobywając przy tym ciekawą wiedzę. Uważam, że w tym kierunku powinien generalnie iść przemysł produkcji gier, nie zapominając jednak o przyziemnych graczach, którym wystarczą strzelaniny i Digger.

Marcin Przasnyski